game .exe

#04 2003



game.exe #04'2003 (93)

Gothic II • «Ил-2: Забытые сражения» • Splinter Cell • Praetorians • Freelancer • «Демиурги-2»

POSTAL²

СТР. 45—64

внимание: ТРЭШ!

C&C Computer Publishing Ltd.

game .exe

#04 2003





game.exe #04'2003 (93)

Gothic II • «Ил-2: Забытые сражения» • Splinter Cell • Praetorians • Freelancer • «Демиурги-2»

C&C Computer Publishing Ltd.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

СТР. 45—64

Внимание: ТРЭШ!

1

<CreaGen>

nagash@ezmail.ru



Здравствуйте, дор... нет, к черту формальности, ведь не первый год знакомы: любредакция! Начну, как водится у нашего брата, непрофессионального бумагомарателя, с банальностей. Спасибо, о великий и ужасный, богоподобный, блистательный и, как известно, единственный из русскоязычных. Спасибо тебе за наше счастливое детство и твой констанциальный экзистенциализм. Да простят меня все ниже не упомянутые, чьи лит. изыски мы, дорогие читатели, беспрестанно поглощаем за чашкой кофе, рюмкой чая, кубинской сигарой, благоговея над керамикой или просто раскинув пасьянс своих органоидов на мягком диване. За здравие произнесено. Амэн.

SCAR PRESENT PLEASE ШТАНЫ... Не держите за, я просто фанат светлых джинсов. Подумалось мне однажды на досуге, после прочтения очередного номера: Вершинин — забавный человек. Wis — 5, int — 17, харизма упорно болтается на уровне 18/00. По фото — так просто душка. По текстам — душка в квадрате. Но весьма сложного пошиба... Я люблю смеяться. Смеяться, занимаясь любимым делом (почти любым, почти), втройне приятно. Читая .EXE, получаю удовольствие от неудержимого фана (в том числе, естественно). Так вот, о грустном. Ехал. В троллейбусе. Читал превью на Splinter Cell (любовно так). Смеялся. Неприлично. Был публично поруган и выдворен за пределы общественного транспорта. И так каждый раз. Любит народ своих героев. Нет, вы посмотрите на шикарное филологическое исследование в январском номере. К тебе не зарастет. И слава всем-богам-в-которых-я-верю. Кстати, мне не дает покоя (идиома, омоним?) «трижды расстрелян и выслан в Колумбию». Чьих рук дело?! Post titlum. Спасибо, что помнишь слово «WarHammer». Ему сейчас не хватает нас. Очень.

ЭТО ЖЭ ГОСПОДИН ПЭ! Здравствуйте. Сакраментальный #2'03. стр. 48. Игнорируя сексапильные носки и неземного шарма ботинки... Второй стакан — для кого?! Столь тонких намеков я не понимаю, увольте.

В Китае живут китайцы, в Африке негры. Натурально — я проверял. Вообще, политкорректность — штука хорошая и нужная, иногда. Цивилизованный мир, все понятно, и в принципе претензии тех же сикхов объяснимы, но. Мировая общественность должна была опомниться пару тысяч релизов назад. Так ведь и до смешного дойдет. С Фобоса и Деймоса заявятся на нашу голову страшные демоны и скажут разным ромеро-кармакам: «Войной на вас пойдем! Гладкокожие бяки. Мы, конечно, и сами классику почитаем, но зачем же нас так жестоко опускать?!»

Не с высоты моих седин учить вас. Но все же. Прекратите молиться на бездушного идола Морровинд. Ибо есть Сатана. (Ой, а это, кстати, политкорректно — произносить в высокой печати имена руководителей подобных организаций? Не сочтут цензоры за призыв к ритуальным самоубийствам и актам группового сатанизма в извращенной форме?) Он пришел за вашими кошельками. Он покупает вас, как уличную женщину, и нагло использует, как ему того хочется. Как известно (даже среди моей мамы бытует такое мнение), есмь Даггерфол only — из престарелых свитков. Бэтлспайр — только из-за обнаженных прелестниц, уж больно хороши. Конец.

Вот вы почему не играете в Final Fantasy (с 0,5 по 268-ю серии включительно)? Не знаю, как вы, а я поэтому же. Просто я являюсь почитателем Fallout и Baldur's Gate. Вслушайтесь в поэзию: зелье силы гиганта заоблачных холмов. Что может противопоставить Морровинд? Зелье силы: эффект # длительность # применить на #. Скука. На этом можно было бы закончить, но я этого делать не намерен. Я знаю, что в D&D, в частности, в Forgotten Realms, в частности, в Coast of the Swords, играют не один десяток лет. А посему само имя заряжено энергетикой сотен игроков. История настольных Elder Scrolls мне не известна. Просветите? И вообще, зачем мне проработанный мир со всеми его «реализмами», если в нем нет малютки Бу? Беда «Морровинда» в том, что игра — произведение инженерного искусства: миллионы шейдеров на квадратный кубометр воды, гениальные ландшафты, величайшая свобода действия, проработанность, которая порой утомляет. Все до мелочей, а вот общего нет. Нет души, если хотите. Где художники хотя бы? Не эти кислые скетчи монстров и архитектурные изыски (инженерно-кострутивно), а творчество и полет мысли? НЕТ. Все. Баста.

ЛИРИЧЕСКОЕ. Вообще, если хотите, создание игр — это магия. Чем больший заряд собственных эмоций вкладывают создатели, тем мощнее отдача. Кстати, неплохое правило — не обращать внимание на игры с порядковыми номерами в названиях. По-моему, «Морровинд» тому подтверждение. Пусть есть квестовые семьи — им простительно. Простительно и моему фавориту DarkOmen'у, ибо люблю. Ролевым играм — никогда. Baldur's Gate II, Fallout II, M&M — все в корзину. Без вопросов. Даже (только тухлыми яйцами не кидайте) DOOM III, думаю, будет не более чем улыбкой без кота. То бишь движком без игры. Ну, коль уж пошли головы рубить: WarCraft III, HoMM IV, какими бы они ни являлись носителями атмосферы, — големы. Готов вступить в конфронтационную переписку с любой акулой пера (тигровой, белой, песчаной, китовой и всеми катрановыми включительно).

НО ВОТ... Собственно, и подошел я к самой волнующей части моей never-ending story, этого неуемного дифирамба. Машенька. Простите за юношеский максимализм, но я в вас, кажется, влюблен. Как нежная Терпсихора квестового слога умудряется жить среди этих немытых-небритых-волосатых мачо?! Ужас и, простите, survival horror!.. Звонко шлепаю себя по рукам — вернемся к нашим покорным баранам.

Так уж получилось, что я представляю (барабанная дробь — воспрянь с колен, чумазая Россия) несчастную братию девелоперов. Итак, угадайте, какой жанр решил я твердой рукой поднять из летаргического сна? Oh yeah! Это он. Coming soon 2004. The most wanted Russian Quest. Признайтесь, мы все скучаем по ручной работе. Попросить вон никчемный 3D, отрендеренные фоны и высокополигональные модели. Даешь рисованную анимацию, красивые бэкграунды локаций! Меня всегда волновал вопрос, почему в правящих органах нет профессиональных экономистов, юристов, аналитиков? И по аналогии: почему лучшие умы, анализирующие лучшие из лучших и выдающие на-гора сотни мыслей и решений, не творят ничего своими руками (пусть не своими, но просто не творят?)? Не задумывались над карьерой внештатного, безумно дорого консультанта? На полном серьезе предлагаю поучаствовать. Жду с нетерпением. Если у вас есть сомнения в перспективе нашей деятельности — ничего не имею против. Однако, помнится мне, в Зеленограде была такая забавная студия. На их первом сайте были фотографии какого-то чумазого помещения, на чьих стенах висели тонны концепт-арта. Я лично общался с руководителем. Сейчас эта студия имеет имя, известное далеко за пределами того чумазого помещения... Ладно. Отвлекся. В общем, будем оптимистами!..

game .exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 4 (93), апрель 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 10 марта 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



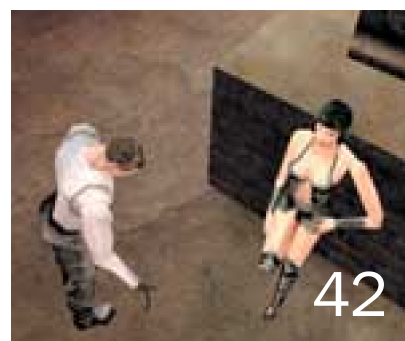
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

Saitek P2500 Rumble Force Pad

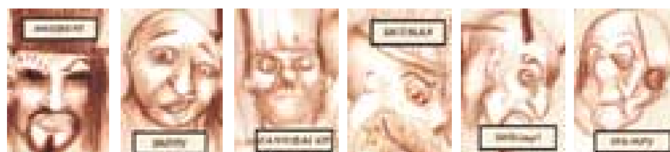
Saitek P3000 Wireless Pad & Docking Station

Призы предоставлены компанией «Игалакс», в которой вы можете приобрести весь спектр игровых манипуляторов Saitek.

стр. 125, 126



Уокен покупает наркотики у одной из проституток (150 у.е.), приобретает в баре четыре бутылки алкогольного (20 у.е. штука) и угощается всем сразу. Одновременно он пытается развести другую девицу на интим, но у той не оказывается нужной строки диалога – сексуальное столкновение с виртуальностью отменяется по техническим причинам.



Игры, которые выходят под лейблом Troma, просто ужасны. Это любительское, low budget-дерьмо, играть в которое просто невозможно.

#04

в номере

содержание **CD**



Игры
- Freelancer
- Harbinger
- Raven Shield (новейшее сингл-демо)
- TOCA Race Driver

Shareware
- Codename: Silver
- I have got some BALLS v1.02
- Lode Doomer v1.0
- Long Backgammon 2.0
- Mad Checkers v4.0
- Swaps Pack v1.08
- The Many Faces of Go v11.0

Утилиты
- Ad-aware v6.0 (Build 0162)
- ARFlashPlayer
- ICQ Lite Beta Build 1150
- Internet Explorer 6 Service Pack 1
- Super FTPSearch 3.3
- Total Commander 5.51
- Trillian v0.74 Patch D

Патчи
- Grom v1.2
- The Elder Scrolls: Tribunal v1.4.1313
- Platoon v1.14
- Rainbow Six Raven Shield Demo Patch v1.3

Драйверы
- nvidia Detonator Drivers v42.82
- Matrox PowerDesk v5.88.061 (Windows 2000, XP)

Музыка
- Избранные музыкальные композиции группы ./drone

Wallpapers
- Praetorians, Rayman 3: Hoodlum Havoc, «Космические рейнджеры», Unreal 2: The Awakening

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные! Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает выпускать с июля с.г. ТОЛЬКО DVD-диск. Согласитесь, он того заслуживает!

Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще!

Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD (список, увы, далеко не полный)

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

Красноярск
ОАО «Розпечать», тел.: 21-63-54

Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53

Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26 (не стесняйтесь звонить и оставлять заявки!)

Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31 (звонить и оставлять заказы!)

Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84 (звонить и оставлять заказы!)

Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10 (непременно звонить и делать заявки!)

Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89 (звонить и оставлять заявки!)

Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77 (звонить и оставлять заявки!)

Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42 (звонить и оставлять заявки!)
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37 (звонить и оставлять заявки!)

Ижевск
АООТ "Информпечать», тел.: 43-41-24

Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70 (звонить и оставлять заявки!)

Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63 (звонить и оставлять заявки!)

Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

.EXE DVD #04‘03 4,7 Гбайт

152 Мбайт

.EXE-вкусности
Game.EXE. Избранные номера 2001-2003 гг. (5 номеров в .pdf-формате)
Один вечер из жизни Game.EXE (26 снимков)
Редкие .EXE-фото (65 снимков)

2,3 Гбайт

Игры
Экшены
«Шторм: Солдаты неба»
IGI 2: Covert Strike (сингл-демо #2)
Tom Clancy's Raven Shield (новейшее сингл-демо!)
Tom Clancy's Splinter Cell (новейшее демо #2!)
Mafia
Harbinger
Аркады
Beach Head 2002
Квесты
Rhem
Гонки
TOCA Race Driver (целых три демо с новыми трассами!)
NASCAR Racing 2003 Season
Dirt Track Racing 2
Симуляторы
Freelancer
Aces of World War I
Спорт
Links 2003
Стратегии
Praetorians (новейшее многопользовательское демо!)
Tropico 2: Pirate Cove
Restaurant Empire
Anno 1503
Airborne Assault

160 Мбайт

Драйверы
Видео
nvidia Detonator v42.82 под Windows 2000/XP
Драйверы nvidia Omega v1.4230a под Windows 2000/XP
nvidia File Remover v0.5
Драйверы 3DFX Voodoo 4/5 v1.09 (Beta 10) под Windows 2000/XP
Драйверы 3DFX Voodoo 4/5 v1.09 (Beta 10) под Windows 98/98SE/ME
ATI Catalist 3.1 под Windows 2000/XP
ATI Catalist 3.1 под Windows 9x/ME
Драйверы Radeon Omega v2.3.92 под Windows 2000/XP
Драйверы Radeon Omega v2.5.82 под Windows 9x/ME
Дисплей-драйверы Hercules v7.83 (Catalist 3.1) под Windows 2000/XP
Дисплей-драйверы Hercules v7.83 (Catalist 3.1) под Windows 9x/ME
Драйверы SiS Xabre v3.10.51
Matrox PowerDesk v5.88.061 под Windows 2000/XP
Звук
Audigy 2 Driver Pack
Creative DVD-Audio Player v1.00.60
Creative MediaSource v1.00.57
Creative Speaker Settings v1.00.56
Creative Surround Mixer v3.00.57
Драйверы Hercules Sound Card v6.09
Драйвер Realtek ALC AC'97-Audio v3.40 под Windows 98Gold/98SE/ME/2000/XP
Драйвер Realtek ALC AC'97-Audio v3.40 под Windows 95

140 Мбайт

Патчи
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin v1.02
«Шторм: Солдаты неба» v1.08
Age of Mythology v1.04
Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe v3.1
Raven Shield Demo v1.3
Platoon v1.14
Grom v1.2
James Bond 007: NightFire v1.1
The Elder Scrolls III: Tribunal v1.4.1313
Neverwinter Nights v1.28
Soldiers of Anarchy v1.1.2.178
Tom Clancy's Splinter Cell v1.1
Command and Conquer: Generals v1.01
Command and Conquer: Generals v1.02
Command and Conquer: Generals v1.03
Unreal Tournament 2003 v2199
«Космические рейнджеры» 1.20
«Князь-2: Кровь титанов» 1.01, 1.02

52 Мбайт

Ретро
Neverhood (1996 г.)
Command and Conquer: Red Alert (1996 г.)
Syndicate Wars (1996 г.)
Rise of the Triad: The HUNT Begins v1.3 (1994 г.) + исходный код + наборы дополнительных уровней + редактор уровней

308 Мбайт

Shareware-игры
«Настольные» игры
Mad Checkers v4.0
FlipFlop 3.1.1
Daimyo: Beat the Shogun
«Длинные нарды 2.0»
The Many Faces of Go v11.0
Аркады
G-TOK v1.0
Codename: Silver
Blackhawk Striker
Blade v.1.0
Krakout RE v1.0
Arkanoid: The Virtual Isles
Beetle Ju
FatMan Adventures v1.01
Worlds of Billy 2
Lode Doomer v1.0
Filbert Fledgling
Realm of Hepumia
Головоломки
Swaps Pack v1.08
#1Free MineSweeper v.1.11
Domino Dilemma v1.2
MadDummy v1.0
Stone Cutter
CycleMan v4.0
Puzzle RailRoad 1.0
Cats Eye Chaos v2 Beta
Spiderways v1.0
Save the Meeklits!
Marble Box
Aqualines v1.0
Critical Mass Deluxe 1.5
Classic Puzzles v3.06
The Bird Cage Puzzle v1.16
Magic Pieces
Card Spin v1.02
Dr. Horst
123 Free Memory Card Games 2003 v3.1
Нечто!
Soldat 1.1.2
I have got some BALLS v1.02
Pirate Isles v1.8
Карточные игры
«МАРЬЯЖ для Windows — Академическое издание» (v2.3)
Pulya v1.0
Danzig Pref Engine 1.54
Kpref 0.1.9.5
Preference 0.99.02 (Beta)
Durak 2.90
Durko (Podkidnoy Durak) v0.99.55 (Beta)
Visual Poker Pro v6.0.0
Пасьянсы
2M Solitaires Collection 1.1
35 Card Solitaire v.1.02
Good Neighbours Solitaire v2.21
Four Corner Solitaire v2.28
Pretty Good Solitaire 500 v8.1.1
Solitaire Maniac 1.5
Solitaire Plus! v2.13
SolitairesForFree 2.0
BVS Solitaire Collection 4.0
Big 8 Solitaire
Absolute Patience 3.7 US
Kyodai Mahjongg 2D
123 Free Puzzle 2003 v3.2

597 Мбайт

.EXE-сюрприз
Итоги первого конкурса флэш-фильмов, проходившего в рамках «Открытого фестиваля анимационного кино» (22 фильма!)
Кинотрейлеры
Bad Boys 2
Terminator 3
Matrix: Reloaded и Matrix: Revolutions
Cradle 2: The Gave
Bruce Almighty
Final Destination 2
Kill Bill
Tears of the Sun
X-Men 2
Daredevil
Naked Weapon
Swimfan
Sweat
Демосцена: 2002 г.
Squish
Fatshit Niggaz Bitch
Petroleo
Intense Pattern
Retribution
Wireworld
fr-022 ein.schlag
Lobstertainment 2
Channel 5 Sequence
Glass
Mother, Mother! Fukwit Daddy!
Orbitalism
GLdwds
Thermo Plastique
Afri Cola
The Hit RealTime
Future Confused
Adrenalin
PK Is Dead
This Way
So Abstract World

405 Мбайт

Утилиты
Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
Интернет
CuteFTP Pro 3.1 Final
Ad-aware v6.0 (Build 0162)
Trillian v0.74 Patch D
Fresh Download 5.40
Internet Explorer 6 Service Pack 1
Internet Explorer Page-Reader Bar
ICQ Lite Beta Build 1150
Super FTPSearch 3.3
Mozilla 1.3b
Netscape 7.02
Opera 7.02 Final
Система
3DMark 2003
Nero Burning ROM 5.5.10.15
Ashampoo UnInstaller Suite v1.31
PC Garbage Remover v3.61
True LaunchBar 2.2
Dimension 4 v4.3
UT2K3 Retail Benchmarking Utility 2.0
Графика
Paint Shop Pro 8.0 (Beta 2)
ImageForge v3.32
Professor Franklin's Instant Photo Effects v1.1
Файл-менеджер
Total Commander 5.51
Текстовый редактор
UltraEdit 10.00a
Мультимедия
MODPlug Player v1.46
Ashampoo Media Player+ 1.81
ARFlashPlayer
n.player 1.1.0.4
Образование
Wordweb v.2.10

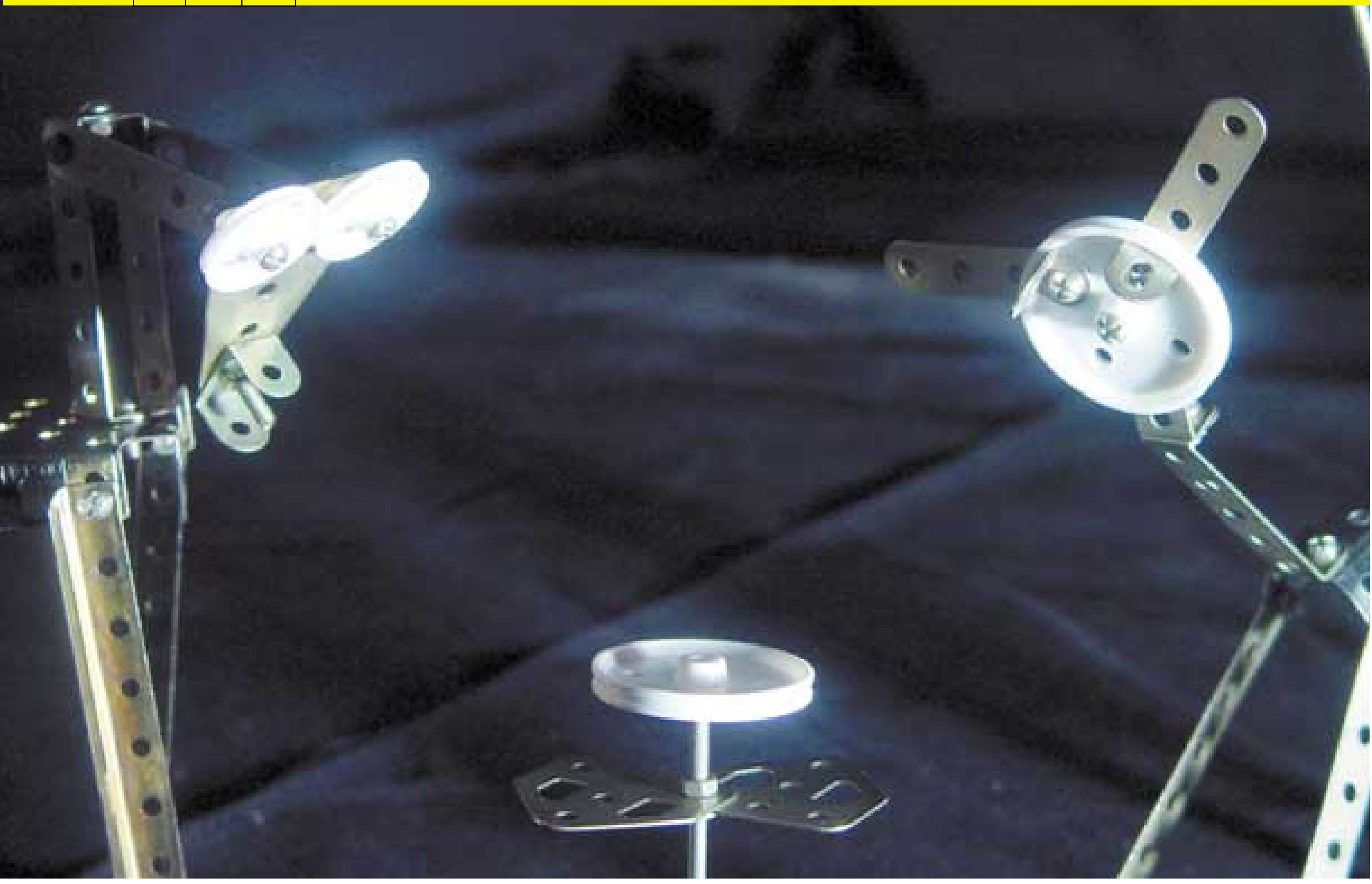
20 Мбайт

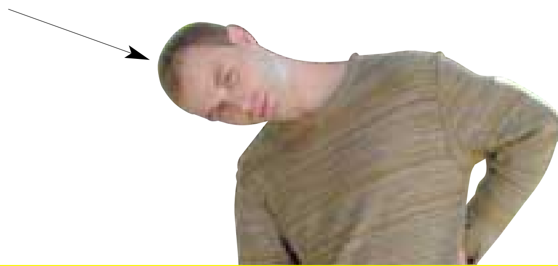
Wallpapers
MechWarrior: 4 Mercenaries, Paris-Dakar Rally, Praetorians, Rayman 3: Hoodlum Havoc, Space Rangers, Total Immersion Racing, Y-Project, Unreal II: The Awakening, Blitzkrieg, Enter the Matrix, Ground Control II, Lord of the Rings, NASCAR Racing 2003, UFO: Aftermath, World of WarCraft, Freelancer, Heroes of Might and Magic 4, Jedi Outcast, Mobile Forces, Battle Realms, Freedom: First Resistance, SWAT 3, Venom, WarCraft III

236 Мбайт

Саундтреки
Ремиксы
./drone
Mark Seibert
Voicenoice
Crankshaft

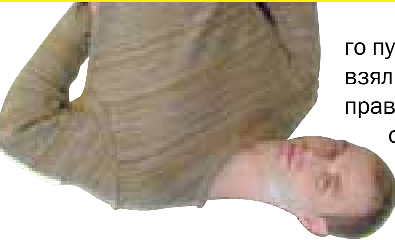
Новости





Вешние воды

HOMM и вечность — Путешествие длиннее длинного — Принц неуемной невезучести — Голливуд атакует-2 — Больше не Sovereign — От Ground Control до Captain Scarlet.



Они ползут на свет

Вместе с ежами и гадюками погреться на весеннем солнышке выбрались игродевелоперы. Лезут и лезут, гады заморские, — спасения нет никакого. И все с новостями. Наперебой щебечут, трутся пролежнями о древесную кору, грызут прошлогоднюю зелень на прогалинах. Давайте, что ли, прислушаемся?

Вот одна онлайновая сорока трещит другой, что чатилась с порабощенными фирмой 3DO авторами HOMM и они — какая радость! — нечаянно обронили два слова о возврате старого боевого вида с войсками слева и справа, а также оригинального арта городов. Сие означает: HOMM5 не подкачает.

У посвященного Меркурию древнего алтаря победно трубит Take Two. Она абсолютно счастлива продажами GTA 3: Vice City и на доверительных трубных тонах признается. Мол, где-то в темных сырых глубинах непролазной чащи собрались Пятеро. Глянули друг другу в глаза, улыбнулись тайным знанием и стали ковать Grand Theft Auto 4. Всю с начала, на новом движке, дабы воплотить переполняющие мозг гениальные идеи. В реальности же брэйнсторминг наверняка выглядит так: несколько очень несчастных людей беспробудно давят горькую, говорят плохие слова про брендинг- и маркетинг-отделы и обсуждают новый фильм с Беном Аффлеком. Знаете, где они видали эту GTA? Примерно в том же районе, где мы — Anarchy Online Booster Pack. Тем не менее Funcom только что прибавила еще по бесплатному месяцу всем владельцам The Notum Wars (аддончик к Anarchy Online), гордо объявила о существовании Большого Неназванного Онлайнового Чуда и... продолжение The Longest Journey! Остроязыкая публика тут же выразила надежды на значительное удлинение путешествия и предложила следующее: название «The Longester Journey: The Longening». Нам нравицца.

В кустах стрекочет французская Ubi Soft. Она решилась делать сиквел Prince of Persia, но не у себя в распущенной Галлии, а в далеком Монреале, где все в снегу и оленях и у кодеров не бывает авитаминоза. Очевидцы божатся, что видели наблюдали из берлоги шатуна Джордана Мехнера (Jordan Mechner), отца родного Prince of Persia. Ценного пушного зверя Мехнера взяли сетью и тащили по направлению к монреальской студии. Тот сопротивлялся и ревел что-то о кознях неувядающего визиря, песках времени, волшебных песочных часах и прекрасной, но изменчивой помощнице Принца. Присутствовавшие сценаристы чирикали в блокнотик каждую запятую творца. Подумайте только, Sands of Time! Прямо по Вонгу Кар-Ваю, но без пепла.

Глаза у рыб полны слезами

Затронутую тему киноискусства придется продолжить. Поскольку великий трэшевый маэстро Дин Девлин (Dean Devlin), парень, по чьей вине публика отравилась «Днем независимости», «Годзиллой», «Звездными вратами», «Патриотом» и «Атакой пауков», ухватился за святое. Какой-то нехороший человек, сволочь натурная, приобщил кинокадавра к MechWarrior, возбудив ядовитый метаболизм продюсерского чудовища. Устрашающе вращая глазами, мистер Девлин немедленно заявил: «Не важно, буду я режиссером или сценаристом, или обоими, но материалец офигительный однозначно. Фильмуха будет смотреться на все 150 лимонов, а потрачу я на нее меньше ста. Остальное в карман. Пауков заменим на роботов. Слева идут плохие железные ковбои, справа наши отборные пацаны. Потом хорошие ученые чуть-чуть изменят гравитационное поле...» Искренние поклонники сериала уже сооружают погребальные костер — рядом с местом, где сожгли себя фанаты Wing Commander после просмотра фильма.

Следующим в кинопрокатной очереди оказался The Driver, одна из самых удачных автоаркад вообще. Испоганить идею вызвался очередной немецкий независимый идол под говорящей фамилией Constantin Films. Рекламный уголок компании делает нелепую ставку на играющую публику, коей полагается окупить затраты на фильмострогание. Вероятно, отсмотрев одноименное с любимой игрой кино пять или шесть раз нон-стопом.

Среди прочих некрологов — пара онлайновых селебрити. С болью в голосе Electronic Arts объявляет о закрытии проекта Motor City Online. Попытка переноса Need For Speed в онлайн провалилась, EA сворачивает ларек. Интересен не сам факт смерти, но действия хозяев лопнувшего треста: со счастливой миной на лице они обещают бесплатную (!) коробочку с Ultima Online или

The Sims Online! Наглости полового нет пределов: «Уважаемые друзья, «Вдова Клико» урожая 1968 года закончилась, но сусла «Столичная» и скисшего сока «Арбатское» — хоть носом кушай!»
К лику святых причислен так и не рожденный Sovereign, специальный рекламный прожект Sony. Каждому члену коптившей четыре с половиной года команды пожали руку, прежде чем спустить беднягу через шлюз в безвоздушное пространство. Избавившись от виновников, компания призналась во временной невозможности создания онлайновой RTS на пять сотен игроков.

Растут удои moloka

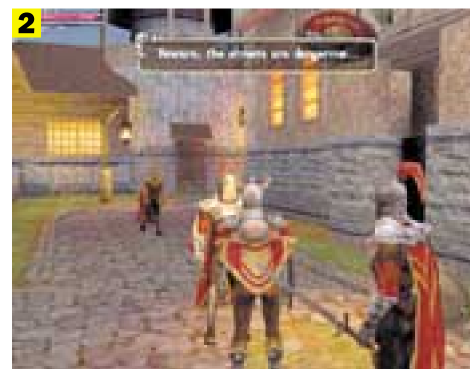
Впрочем, ни стратегиям, ни экшену вымирание не грозит. Рождаемость в этих жанровых регионах значительно превосходит смертность. Гляньте, вот гуляют RTS. Шведская компания Massive Entertainment наконец готова говорить о своем следующем релизе... который всем на удивление является продолжением прошлого. Ground Control 2: Operation Exodus пребывает в кузнях демиургов уже приличное время. Очередные драматические события датированы тремя сотнями лет позже оригинальной GC. Для разнообразия Земная Империя является оплотом зла и агрессии, третируя несчастное и сугубо положительное Содружество Северных Звезд. И т.д., т.п., с.в.ч., м.к.с., л.с.д., п.т.н.х.
Со сходным авторским релизом выступает Activision, никак не способная взять себя в руки и остановить RTS-конвейер. На смену Empire Earth приходит Empires: Dawn of the Modern World. Сидомейеровская ковровая дорожка из князи в танки обещает быть раскатана на тысячу долгих лет, в течение коих вам надлежит усердно вырезать себе подобных с помощью достижений НТР. Виват!
Трогательную историю поведали стратегические девелоперы из молодой и зеленой Batfish Studios. Оказывается, им очень хотелось сделать свою стратегическую сагу. Эту свежую мысль и готовый движок они притащили в ладошках в Digital Workshop, где их пожурили, пожалели и дали подышать из странной тряпочки. Когда девелоперы проснулись, их руки оказались прикованы к казенным клавиатурам, а тюремщик приказал делать тактическую RTS по мотивам старинного мультяшного сериала Captain Scarlet. О котором на тучных привольях нашей льдистой матери никто и никогда. Вкратце: экспедиция на Марс во главе с Капитаном Блэком случайно ломает любимую погремушку местных жителей. Последние немедленно объявляют Земле войну, вскрывают черепную коробку (вы угадали!) бравого Капитана, куда заливают желе из марсианской кормовой репы, свежеприготовленный злодей возвращается на голубую, где первым делом ранит, а затем и сбрасывает с крыши небоскреба Скарлета, Капитана. Будущий протагонист при встрече с твердым покрытием мостовых не только не мнется в плюшку, но становится совершенно нетленным. Жители красной планеты понимают, что вот теперь их древняя цивилизация нажила серьезные проблемы...
Подборку венчает стратегическая армада Port Royale, готовое вот-вот вылупиться измышление на вдруг завибрировавшую тему пиратов имени Карибского плавательного бассейна. Авторы нового флибустьерского триллера ранее интересовались жизнью патрициев, но после Patrician 2 решили сменить тематику и климат. Ныне Ascaron GmbH рисует карту 2500x1900 миль (в четыре раза вольготнее, чем в Patrician 2), строят шесть десятков городов и проектируют двенадцать чудесных парусников. Обещается морская экзотика, доверительные отношения с известными истории пиратами и бесконечный геймплей. Бесконечный! Какой кошмар.

P.S. Не впадайте в кому, увидев баннер с буквами «X2». Это не Xbox-2, а всего лишь продолжение «X-Men». Все будет хорошо.

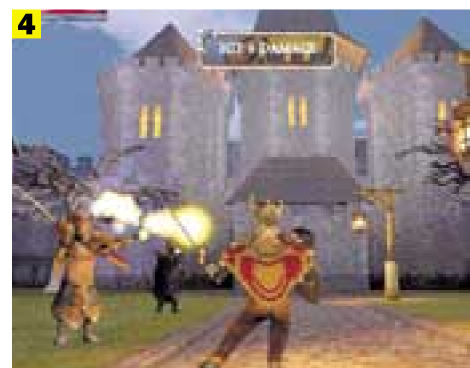
Потом хорошие ученые чуть-чуть изменят гравитационное поле...











1 Dungeon Lords. Сошедший с ума еще до того, как вы пошли в школу, мистер D.W. Bradley продолжает пытать свои силы на поприще компьютерных РПГ. Его предыдущее творение, Wizards & Warriors, было претенциозной жутью.
2 Dungeon Lords. Кто, кого и о ком предупреждает — не вполне очевидно. Мистицизм диалогов является одним из знаковых отличий ролевой игры от Ды.Вы. Брэдли.
3 Dungeon Lords. В либретто не указывается пол героя, а небрежный взгляд на эти то ли мохнатые, то ли кожистые ягодицы вообще приводит в смятение.
4 Dungeon Lords. Игра заявлена «комбинацией РПГ и файтинга». Создавать героя придется по всем ролевым правилам, зато бой описывается как «ногтегрызный». Прощай, холеный маникюр.

Марс в футляре

Индустрия развлечений настойчиво игнорирует географические условности: украинские игроделы пишут маслом леса Колумбии, в США уверены, что нет забавы лучше японского файтинга, а словаки мастерят шутер, навеянный голливудским боевиком про потерянную память.







1 **Дэвид Дурчак.**

2 **Вполне возможно, что в излишней «квадратности» моделей виноват движок. Или в марсианских корпорациях популярен такой фасон скафандров?**

3 **Своим внешним видом эти ребята напоминают Молчуна из культового сериала Crusader от давно почившей Origin.**

4 **Больше красного! Человек, сползающий по стене, согласен: уж если умирать, так реалистично и без гнусной цензуры.**

5 **«Калашников» с оптическим прицелом — выбор начинающего бойца. Ветераны предпочитают СВД со штыком.**

Как бы чего не вышло

В Cauldron не любят, когда их детище сравнивают со «Вспомнить всё», но от похожести не открещиваются. В основу Chaser, весьма любопытного проекта о горемычном будущем марсианских колоний и их земных представительств, положен именно что главный недуг героев мыльных опер. Игра почти готова и собирается увидеть свет, как только дотошные бета-тестеры закончат отлов насекомых и скажут свое решающее «да». А вот готовы ли мы к очередному — давайте будем честны — довольно типичному шутеру? Или пиар-люди из издательства JoWooD просто не обо всем говорят, представляя игру?

Чтобы прояснить ситуацию, мы задали несколько «уточняющих» вопросов самой Cauldron и, не скроем, были удивлены (не скажем, что приятно) весьма необычным подходом к шутеростроению, что нам открылся. С нашим корреспондентом беседует лидер проекта Дэвид ДУРЧАК (David Durcak), человек, уверенный, что в разработке игр очень важна... умеренность.

Game.EXE: Что такое Chaser сейчас и чем игра отличается от концепта, представленного вами широкой общественности год с лишним назад?

Дэвид ДУРЧАК: В сегодняшний Chaser можно даже немного играть (смеется. — **М.Б.**). Что касается концепта, то курс был выдержан и наша игра получилась ровно такой, какой мы ее планировали, представляли: вы очнетесь на борту орбитальной станции H.M.S. Majestic, флэшбэки приведут вас в Montack City на Земле, ну а вспомнить всю картину событий удастся лишь по прибытии на Марс. На протяжении всей игры вам придется выяснять... нет, скорее вспоминать, что же произошло, кто виноват в том, что все так плохо, и, разумеется, думать, что же делать...

.EXE: 2044 год. Колонизация Марса в вашей интерпретации пошла не так удачно, как этого хотелось бы. Вы и правда считаете, что человечество не в силах провернуть дело таких масштабов, не утонув в коррупции и разврате, или «черная» сюжетная завязка

Chaser
www.chasergame.com
жанр: Шутер от первого лица
дата выхода: 2 квартал 2003 г.
разработчик: Cauldron (www.cauldron.sk)
издатель: JoWooD (www.jowood.com)



— лишь художественный прием?

Д.Д.: Оглянитесь по сторонам — кругом ведь сплошная коррупция! Да, у нас есть сомнения, что ее удастся побороть в будущем. Но, конечно, разлагающееся общество в основе сюжета — это еще и способ привлечения игрока, — кому интересен мир, нарисованный розовыми красками! Должна же быть хоть какая-нибудь кровавая интрига... Впрочем, о чем это мы? — игроку не придется вникать в общественно-политические дрязги — у нас не вселенная, а короткая фантастическая новелла, ненавязчивая, кинематографичная, без лишних подробностей. В игре нет эпического размаха, но то, что получилось, нам не стыдно приравнять к хорошей НФ в толстой DVD-обложке.

.EXE: Хорошо... В таком случае, есть ли зависимость геймплея от сюжета?

Д.Д.: Игра полностью линейна, а во главе угла, конечно же, экшен. Выполненные на движке сюжетные анимационные вставки можно промотать.

Он приближается

.EXE: Без классиков, конечно, не обошлось? Кем вдохновлялись?

Д.Д.: Кое-что черпали из Кларка, кое-что из Азимова. Но из-за талмудов по программированию на них вечно не хватало времени, так что не обессудьте — в Chaser больше экшена, чем чего бы то ни было еще.

.EXE: Chaser, главный герой. Чем он примечателен помимо неурядиц с потерянной памятью и чем сможет похвастать, когда дело дойдет до драки?

Д.Д.: Это профессиональный разрушитель, уничтожитель и самый меткий стрелок нашей Галактики.



Не гнушается несложной интеракции с компаньонами, которых время от времени предстоит защищать грудью. А вообще страшный человеколюб, всем разговорам предпочитающий пулю-другую в лоб собеседника. Характер нордический, поэтому бегать по стенам едва ли будет. Но вот арсеналом из двух десятков «пушек» похвалиться может уже сейчас. Мы, нет слов, зверски любим фантастику, но перегибать палку не собирались: никаких плазмометов, все оружие основано на реальных прототипах.
.EXE: А дружен ли мистер Супер с видом от какого-нибудь лица, кроме первого? А со slo-mo, например?
Д.Д.: Публика, оккупировавшая Cauldron, сплошь консерваторы, поэтому от замедленного действия мы отказались с самого начала. Зачем? Существует множество других способов добавить кинематографического огня, и их есть у нас. К примеру, немало внимания было уделено работе с камерой. Еще мы гордимся скриптовыми роликами — в них-то вы и увидите могучую спину героя. А в игре — ни-ни.

Старомодный

.EXE: А чем щегольнете перед игроками, которые уже накупили себе самых навороченных видеокарт, но пока не знают, куда их применить?
Д.Д.: Реалистичное отображение стеклянных и железных поверхностей, воды — все это, разумеется, есть в Chaser, но основную мощь наш движок проявит лишь в следующем проекте. Мы решили не связываться с бамп-мэппингом и попиксельным освещением до тех пор, пока эти эффекты не начнут приносить играм реальную пользу (очень все же... необычный подход! О прямо противоположной точке зрения читайте в нынешнем «Полигоне», в материале Бо Андерссона. — **Прим. ред.**). А громкие слова в пресс-релизах, за которыми ничего не стоит, нам надоели. Ровно тех же позиций мы придерживались при создании физического движка и системы повреждений. Когда на коробке с игрой есть слова «реалистичная физика» и «точный расчет попаданий», ведь это вовсе не значит, что у игры не хромает геймплей, не так ли? Словом, мы хотим доказать, что можно сделать потрясающий шутер, не пытаясь втиснуть в него все, что поддерживает самое последнее железо.
.EXE: Дэвид, а будут ли открытые пространства?
Д.Д.: Ширь марсианских лугов останется за кадром, мы больше ориентируемся на закрытые помещения, но пару раз все-таки выпустим игроков на выпас: несколько масштабных сражений на свежем воздухе запланированы. Не столь масштабных, как в «Эпизоде-2», но тем не менее...
.EXE: Сегодня все ждут дружественных редакторов моделей и уровней. Как вы видите жизнь своей игры после релиза?
Д.Д.: Весь необходимый инструментарий будет выложен на сайте — но только в том случае, если Chaser будет сколько-нибудь успешен. А вот пообещать дружественного интерфейса не беремся. Мы не очень-то уверены в необходимости различных модификаций и конверсий...

Интервью вел Михаил Бескакотов.

Найт с шотганом

Отколовшись от монстра Lemon Interactive, польская компания People Can Fly (название родилось в результате долгих и мучительных поисков с перетряхиванием полок со старыми музыкальными альбомами) приступила к разработке своего дебютного шутера от первого лица. То еще событие...

«Б»

Самопальный движок? Не раз видели. Более-менее глубокое знание мира FPS и неизбывная любовь к онлайновым побоищам? Проходили, как же. Неприкрытая ненависть к искусственному интеллекту? Позерство. Но все же перед нами далеко не будничный шутер...
Painkiller — это отважные ночные охотники за несгибаемой нечистью, гарпунная пушка как основное средство борьбы с мировым вампиризмом, лорды-демоны, заброшенные замки и корабли-призраки... Хоррор. Ноктюрн.
А мимо пылающей игры ужасов наше издание пройти спокойно ну никак не может (вы могли убедиться в этом на многочисленных примерах из жизни и плановых ревью низкосортных игровых видеопродуктов в исполнении Маши А.). Лидер проекта Адриан ЧМИЛАРЦ (Adrian Chmielarz) во многом соответствует стереотипу жизнерадостного производителя элитного хоррор-трэша: вдохновляется похождениями Габриэля Найта и (национальный колорит) Сапковским, много думает о судьбах жанра, использует в повседневной речи выражения вроде «неудержимая демоническая машина смерти и разрушения», похож (поверьте на слово) на очень молодого Карпентера, при разговоре помахивает виртуальным топором. Разумник, чрезвычайно приятный в общении человек, изобретатель породы монстров под названием «садокоммандос»...

Game.EXE: Так сложилось, что в ПК-индустрии постоянно присутствует множество зависших в неизвестности FPS с уклоном в хоррор (на сегодня таковыми, в частности, являются английский Call of Cthulhu, французский

Painkiller

www.peoplecanfly.com
жанр: FPS-хоррор
дата выхода: 3-4 кварталы 2003 г.
разработчик: People Can Fly (www.peoplecanfly.com)
издатель: DreamCatcher Games (www.dreamcathergames.com)

Hannibal и чешская Bloodline). Мы даже практикуем нечто вроде регулярных обзоров подобной продукции. Как вы полагаете, Painkiller будет сражаться за нишу на рынке СТРАШНЫХ игр? Или же ваша цель — крепкий экшен, а все остальное (тягостная атмосфера, кровь, рвота и человеческие мозги в кадре) второстепенно?



1

Адриан ЧМИЛАРЦ: Меня поражает, что игры ужасов добились просто сумасшедшей популярности на консолях (от классического survival horror вроде Resident Evil до action horror типа Devil May Cry), а вот на ПК в этом департаменте не все ладно. Мое удивление возрастает, когда я вспоминаю великие хорроры прошлого: хоть Alone in the Dark, хоть DOOM... Они-то никак не консольные! Однако уже долгое время максимум, на что может надеяться хардкорный ПК-игрок, — это очередной сладенький, но совершенно бессердечный Undying.



2

Я не верю, что существуют проклятые жанры. Есть только хорошие и плохие игры. Когда все думали, что вестерн умер, появился «Непрощенный». Вот это мы и держали в уме, когда приступали к Painkiller'у. Painkiller — шутер, притом классический. Никаких инфильтраций, скрытности, напарников с ИИ, снайперских винтовок. Сплошной поток врагов не может постоянно поддерживать в игроке искомое ощущение панического ужаса, но это не значит, будто в шутере вообще не стоит принимать во внимание фактор страха. Уверен, вам это скажут (если уже не сказали) авторы Hannibal и Bloodline. Вам что-то померещилось в мире Painkiller; вы судорожно оборачиваетесь и... иногда не видите никого, а иногда перед вами предстает незабываемое зрелище: скажем, квартет вооруженных топорами культистов.

В общем, мы хотим и хоррора, и экшена, то есть мечтаем о правильном миксе этих двух компонентов, когда ничто не будет пожертвовано ради другого.

.EXE: Культисты с топорами?!. Уже праздник! Тогда скажите-ка, сравнение готовой игры с каким-нибудь фильмом ужасов категории «Б» ваш творческий экипаж посчитает за оскорбление или за комплимент?

А.Ч.: Думаю, идеальным эквивалентом геймплея Painkiller в киновселенной является вторая половина культового «От заката до рассвета», когда неспешное «дорожное кино» мутирует в вампирскую фантасмагорию.

Поиск предназначения

.EXE: Кстати, среди уникальных черт игры вы

1 **Размеры ржавого шотгана в ручищах этого парнишки просто потрясают. Обычно самыми большими шотганами владеют игроки, а не монстры. Но то в обычных FPS...**

2 **«Садокоммандо» собственной персоной, прямо-таки символ нынешней cover story. Здорово похож на известного персонажа «Криминального чтива», которого срочно требовалось выводить, не находите?**

3 **Архитектура из разряда вечных. Думаю, безымянного движка можно не стесняться... С такими-то замками! Что это, новая Croteam? Дизайн года?**

4 **Восточноевропейский городской колорит. «Блэйд-2» и прочее. Лучшего окружения для игр и фильмов ужасов еще не придумали.**

5 **Глубина прорисовки феноменальная. С такими расстояниями — и без снайперской винтовки? Сколько же пользователей падут жертвой неоклассических устремлений пана Чмиларца?**



3



4

часто упоминаете ее зацикленность на сюжете и стремление к раскрытию сложного внутреннего мира главного героя — крайне необычного охотника за нечистью (мы знаем, что он обижается на слово «наемник»), пэйнкиллера. Откуда такое внимание к литоснове? Ведь многие разработчики искренне полагают, что если соединить вместе несколько заброшенных тюрем, горных замков, темных пещер, маленьких церквей и гигантских доков, после чего населить их вампирами, демонами и зомби, то сюжет появится сам собой...
А.Ч.: Когда вы деретесь, это забавно. Когда у вас есть причина, чтобы драться, это забавно вдвойне. Даже у «Марио» был сюжет! Вы прыгали с гриба на гриб не просто так, а чтобы спасти принцессу. Прыгали ведь?
.EXE: Было дело, прыгали...
А.Ч.: Ну так вот. Некоторые игры — сами по себе такой мощный энтертейнмент, что сюжет к ним вполне может поставляться отдельным файлом (как в DOOM или Quake). Но если бы сюжет, скажем, Quake был глубже проработан, удовольствие от игры, уверен, возросло бы. В «Пэйнкиллере» то же самое: мухи (битвы) с супом (сюжет) существуют отдельно. Ни один уровень не прерывается назойливыми роликами. А вот когда карта зачищена, в качестве бонуса идет очередная порция сюжетной информации. Любой игрок, нашей историей не заинтересовавшийся, просто потратит это время на перезарядку оружия...
.EXE: А кто именно в вашей команде не досыпает по ночам, сочиняя сценарий к Painkiller? Много ли будет диалогов и шокирующих поворотов в этих чайных ложечках презренной литературщины? Какие источники подвигли вас на изобретение пэйнкиллеров?
А.Ч.: Гм... недосыпает, собственно, ваш покорный слуга. Думаю, это лучшее из всего, что я написал (что, конечно, не означает, будто сценарий так уж хорош... Но по крайней мере каждое слово в нем — предмет моей неизбывной гордости). Будет шесть роликов в общей сложности минут на двадцать, по числу глав. Сюрпризы всякие... Но не стану портить вам удовольствие.
А источники самые разнообразные. «Габриэль Найт» с его шаттенджаггерами. «Вампиры» Карпентера. И наш польский сериал о Ведьмаке авторства А. Сапковского. Сперва просто подумалось, как здорово будет звучать фраза «если вы никогда не встречали демона в своей жизни — это не потому, что демонов не существует, а потому, что какой-то пэйнкиллер встретил его первым».
.EXE: Адриан, не могли бы вы уточнить, что есть таинственный «никогда раньше не виданный в 3D FPS морфинг персонажа» и какая именно роль отводится ему в игре? Речь о пэйнкиллер-оборотне?
А.Ч.: Может быть, в прошлых интервью я и хватил немного через край с этим морфингом... Но оборотень... Низковато берете. Как насчет ЛОРДА-ДЕМОНА, СЕЮЩЕГО АДСКИЙ ОГОНЬ?! Вы трансформируетесь в неудержимую демоническую машину смерти и разрушения... Но все, что к этому прилагается, пока засекречено. И не потому даже, что я опасаюсь конкурентов, просто до этого момента в разработке мы еще, если честно, не добрались. Запланировали, но пока не очень понимаем, сумеем ли выдюжить намеченное на текущем железе...
.EXE: А как насчет состоящих из нескольких модулей единиц оружия? Принцип действия этих комбайнов? Получится ли сначала подбросить противника в воздух ракетой, ЗАТЕМ заморозить его, ЗАТЕМ нашпиговать гвоздями, ЗАТЕМ разбить вдребезги из дробовика, ЗАТЕМ расплавить осколки несчастной твари из огнемета, не выпуская из рук одного многофункционального агрегата? Набор функций у «сенокосилки» будет фиксированный или свободно определяемый игроком?

А.Ч.: «И расплавить осколки из огнемета»... Мы такое зовем старинным польским словом «overkill». Но вам повезло. Пришли по адресу. ВСЕ БУДЕТ! Планы самые нездоровые. Оружейные комбо на манер тех, что вы столь художественно описали, — предмет нашего самого пристального внимания.
Каждая единица состоит из пары модулей (замораживающий аппарат поставляется в комплекте с двуствольным дробовиком), поэтому переключаться между огнестрельными юнитами не нужно. Эффект комбинации очевиден: айсган замораживает неприятеля, а шотган рвет его на куски. Сейчас мы пытаемся несколько расширить функциональность приборчика: например, еще до замораживания и разрушения хочется подбросить гада взрывом гранаты и намертво пришпилить к потолку гарпуном... Ах, эти сладкие мечты...
.EXE: Просто прекрасно, но не превратится ли душегубский шутер Painkiller в этакого Serious Sam из мира ужасов? С помощью каких средств вы надеетесь избежать повторяющегося и чересчур рационального геймплея на протяжении всех 20 уровней? Дружит ли с такими вещами физический мотор Havok?
А.Ч.: Глубоко уважаю Croteam, ребята сотворили нечто невообразимое. Обычно я стараюсь не говорить о Serious Sam — это очень личное... Но раз уж вы сравнили наш проект с «Сэмом», давайте пройдемся по различиям. Которые, надо заметить, принципиальны.
У Serious Sam нет сюжета, нет страшных врагов (гигантские педальные роботы и безголовые камикадзе не считаются). Аркадная природа «Сэма» очевидна. Это сознательный дизайнерский выбор и, судя по цифрам продаж, не самый плохой. Но нам хотелось настоящей истории, серьезных врагов и пугающе реалистичного мира (насколько зомби-вампиры вообще могут быть реалистичны). Это не лучше того, что сделала Croteam... это просто другое.
Havok — один из важнейших инструментов, помогающих нам в создании достоверного мира. Если вы стреляете по вазе, а ваза не разбивается, вы лишний раз вспоминаете, что находитесь в компьютерной игре, что все вокруг условно... Физика Havok позволяет расколотить вазу весьма и весьма красиво. Конечно,





стры и выстрелы), разнокалиберный эмбиент (помогает нагнетать атмосферу) и тяжелый рок для перестрелок. Авторы музыки хорошо известны на локальной сцене, а наш

кое в чем пришлось пойти на компромиссы. Например, пришлось выбирать между упрощенными тенями (выглядят ужасно, согласен, но ни одной современной машине с настоящим освещением всего нашего геометрического хозяйства не управиться) и натуральными, но неподвижными. Остановились на последних — куда более красиво с точки зрения дизайна, зато вы не можете разбить каждую лампу на уровне и погрузить его во мрак. То есть физика и жизнеподобная архитектура хороши — но в разумных дозах.
Еще раз подчеркну, что, хоть мы и вышли из той же семьи, что и «Сэм» (стреляй во все, что движется, а по возможности — во все, что только СПОСОБНО двинуться), но целимся в совершенно другой геймплей.

Полибампы пиксельные

.EXE: А как обстоят дела с музыкой и звуком? Очень ведь важные жанровые составляющие...
А.Ч.: С самого начала хотел, чтобы в нашей игре был великолепный звук. Потом я увидел DOOM 3 на E3 и прошел Silent Hill 2... и понял, что «великолепный» — этого мало. Конечно, ни одна игра не может обойтись без звука и музыки, но в случае с ужасами — это те самые 50% продукта...
Painkiller — это три звуковых компонента: эффекты (главным образом кричащие монстры и выстрелы), разнокалиберный эмбиент (помогает нагнетать атмосферу) и тяжелый рок для перестрелок. Авторы музыки хорошо известны на локальной сцене, а наш главный инженер — Адам Скорупа (Adam Skorupa) — вообще личность мирового масштаба. Очень может быть, что зарядим все это в Dolby Digital 5.1, но официального подтверждения пока дать, увы, не могу.
.EXE: Теперь попробуем блиц. Получил ли наконец название ваш домашний движок? Как мы слышали, кое-какие из многочисленных спецэффектов Painkiller можно будет узреть еще только в DOOM 3 и Halo 2?
А.Ч.: Нет, движок все еще безымянный. Когда-нибудь, понятное дело, издатель заставит нас придумать ему название, но пока нам кажется это бессмысленным. Вы знаете, к примеру, на каком движке построен Metal Gear Solid? Или Zelda 64? Или Silent Hill? Всеобщее внимание к техническим особенностям (блестяще обыгранным в рекламном ролике Dead or Alive 3 как «pixel shading bump mapping») — явление абсурдное. Halo популярна вовсе не потому, что там есть rigid bodies и skeletal animation system. Просто некоторые люди находят эту игру довольно-таки приятным способом расправы со временем. Я отказываюсь, насколько это в человеческих силах, швыряться в пользователей увесистыми техподробностями. Но раз уж вы поинтересовались: у нас кое-где будет polybump, технология, на которой основаны те самые Halo 2 и DOOM 3. Очень милый эффект... думаю, через пару лет ни одна игра без него не обойдется.
.EXE: Painkiller — эксклюзив для ПК?
А.Ч.: Надеюсь, что нет. Ждем подтверждения от крупного консольного продюсера. Обожаю консоли (не побоюсь сообщить вам, что мои самые любимые игры живут на PS2). Надеемся покорить и тамошний специфический рынок.
.EXE: Велика ли ставка на многопользовательский режим?
А.Ч.: Мультиплейер стремимся сделать быстрым и требовательным к игроку (чем лучше вы подготовлены, тем сильнее унижение пришпиленного к потолку противника). Звучит чересчур очевидно, но в последнее время я улавливаю общую тенденцию разработчиков FPS к искусственному отуплению многопользовательского, уравниванию профессионалов и новичков. Мы стремимся как раз к противоположному.
.EXE: Ваше отрицание искусственного интеллекта как такового — не слишком ли это радикально? Понятно, от зомби никто не ждет тактического гения, но уж в прочих-то врагов можно заложить хотя бы первичные паттерны поведения? Летающие монстры, бегающие монстры, плавающие монстры — неужели все, что они будут делать, так это с воплями лететь, бежать и плыть навстречу ходячей бензопиле — игроку-пэйнкиллеру?
А.Ч.: Забавная вещь приключилась сегодня. Я сел работать геймплей для демо-версии внутреннего употребления и тщетно пытался заставить культиста тупо, как и было обещано, бежать ко мне через весь уровень. Оказалось, что программист ИИ наделил врага доброй дюжиной изящных скриптовых действий, полностью проигнорировав простейшее поведение. Я мог закодировать культиста на улепетывание, мог регулировать поле его зрения, но вот сделать из него тупого барана оказался неспособен. Как вам это?.. Иначе говоря, мы тоже не лыком шиты и не побоимся использовать ИИ в случае необходимости! Для «страшной игры» требуется нечто большее, чем бесконечные стада безмозглых упырей... Хотя роль последних в истории искусства ужасов тоже не следует недооценивать...
.EXE: Какие-нибудь революционные бонусы Painkiller?
А.Ч.: Поинтересуйтесь при случае, что есть черепа Небироса и Кайма в контексте мировой мифологии... Принцип действия этих артефактов будет предъявлен вам по первому требованию в демоверсии. И эксклюзивно для читателей Game.EXE сообщу следующее: никаких аптечек или пузырьков со здоровьем в Painkiller не будет. Убиваете врага — и насыщаетесь его дымящимся сердцем.
.EXE: Когда ждать релиза?
А.Ч.: Дата выхода соскользнула с июня на осень 2003 года. Но мы счастливы — больше времени на полировку. Эти несколько месяцев придутся очень кстати. Предварительно появятся многопользовательский тест и полноценное демо.
.EXE: И последний вопрос... Вы планируете и далее подвизаться на ниве игр ужасов?
А.Ч.: Да, если все пойдет хорошо, то мы слегка остановимся на ужасах. Painkiller 2 или еще что-нибудь в этом духе... Хоррор и People Can Fly — почти родня, уже сейчас в наших стенах бродят кое-какие идеи...

Интервью вел Фраг Сибирский.

С чистого листа

Я знаю, вы мне не поверите, но команда Taldren, родительница единственного в своем роде стратегического сериала Starfleet Command, так устала получать от нашего журнала дружеские зуботычины за свое, с позволения сказать, творчество, что все-таки решила попробовать себя в новом жанре.

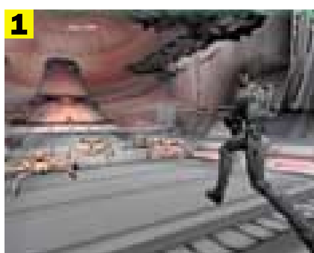
Одна на всех

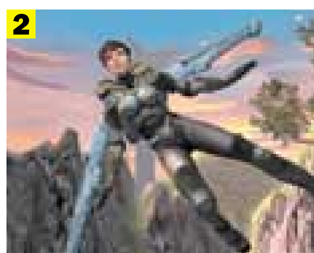
Разумеется, Star Trek не то прошлое, которое может быть накрепко забыто, и мы наверняка еще увидим не одну игру со словами «Starfleet Command» и омрачающим рассудок числительным в названии. Однако «ролевой экшен на движке Unreal Warfare» (цитата) — это уже какой-никакой, а шаг вперед. И неплохой задел на будущее к тому же.

Новая игра Taldren, получившая непритязательное название Black 9, помимо невесть как выклянченного издателем Majesco движка Unreal (кстати, в Epic Games страсть как не любят этой вот приставки «Warfare», запомнили?) получила в свое владение еще и отменный физический движок Karma от MathEngine — тот самый, что с переменным успехом используется компаниями Lionhead, Sony Online, Rage (бывш.), Criterion, Ubi Soft и млн. пр. для разработки проектов далеко не последнего эшелона. Что с туземного девелоперско-паблишерского на общепринятый русский переводится примерно так: «В Black 9 вложена уйма денег — будет вам и красиво, будет и реалистично. Цените». Попробуем?

События Black 9 разворачиваются в не-столь-отдаленном-будущем — в 2080 г. Заселенный людьми мир, как и предсказывал неоднократно облажавшийся и потерявший всякое доверие М. Нострадамус, честно поделен между девятью беспрестанно враждующими сектами. Каждая из них мечтает заполучить полный контроль над человечеством, а главная героиня — наем-

Black 9
www.black-9.com
жанр: Action/RPG
дата выхода: Осень 2003 г.
разработчик: Taldren (www.taldren.com)
издатель: Majesco (www.majescogames.com)





1 Пауки, не будем лукавить, выглядят комично. Неужели и остальные «монстры» будут такими же милыми?..

2 В такой позе, конечно, на джетпаке не летают, но проявим снисходительность. После StarЪ TrekЪ и не такое изобразишь.

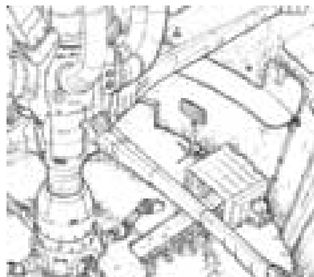
ница с пленительным именем Каллиста — мечтает лишь о деньгах. С каковой целью, собственно говоря, и мечется из стороны в сторону (стрейфится?), оказывая услуги разного (далеко не всегда законного) рода и вашим, и нашим. Одним словом, тем, кто больше заплатит. Ролевые элементы в представлении Taldren — это не что иное, как встроенная система генерации персонажа, выбор одной из четырех его моделей (если повезет, они будут отличаться базовым набором характеристик) и возможность в разумных пределах направлять развитие. Как и в каком-нибудь Deus Ex, игроку предложат широкий выбор оружия, гаджетов и даже кибернетических имплантатов. На одном из ранних (и не самых представительных) скриншотов отчетливо видна главная героиня, парящая в небе на некоем подобии крылатого «джетпака», — если это не кадр из межмиссионного ролика, то есть робкая надежда на то, что игровой процесс будет довольно бодрым.

И так далее

Достоверной информации о Black 9 так мало, что лучше бы ее не было вовсе. Из отрывочных и исполненных пионерской радости .plan'ов разработчиков нам довелось узнать, что игру планируется оснастить как минимум 15 миссиями (больше — возможно, меньше — ни-ни), распределенными между Землей, Луной, Марсом и — чем черт не шутит — какими-то иными планетами. Все остальное — из разряда косвенных данных, прямого отношения к Black 9 не имеющих. Факт номер один: Taldren чуть ли не в полном составе накрепко подсела на Battlefield 1942 и пребывает в полном восторге от тамошней анимации персонажей. И факт номер два: над Black 9 работает вдвое больше людей, чем горбатилось на каторге Starfleet Command 3. Не все еще потеряно.

Михаил Судаков.





Девять процентов

Нежелание хоть сколько-нибудь заметно меняться является одновременно как самым большим плюсом, так и ахиллесовым минусом заслуженной серии. Только не обращайте внимания на грохот за дверью — это Господин ПэЖэ тщетно пытается объяснить стекляннoглазой молодежи, «что же такое DOOM»...

Распродажа

Сегодня никому уже нельзя показывать тот крупнопиксельный ужас, поэтому приходится пользоваться словами и жестами. А ПК-летчики вот уже трех поколений без труда находят общий язык именно благодаря стараниям парней из Microsoft. «Понимаете, у нас с друзьями есть традиция: каждый нечетный год, осенью, мы идем покупать очередной...» Этот, правда, появится летом — плоды ударного труда с опереженьем графика. К красным дням календаря цены имеют обыкновение падать. И к столетию авиации (если считать от братьев Райт) Microsoft устраивает предпраздничную распродажу: разделение продукта на урезанную «стандартную» и полную «профессиональную» версии упраздняется, и по цене урезанной теперь будут продавать полную. Однако на этом влияние юбилея не исчерпывается: мало того, что он протиснулся в название, столкнув оттуда год, так он еще и занял главное место в официальных пресс-релизах, где основной упор делается именно на несколько новых «исторических» самолетов, обязательно связанных с легендами и героями начального периода освоения небосклона. А ведь это, напомним, Microsoft Flight Simulator, открытость которого давно уже привела не только к тому, что для него существуют десятки тысяч самолетов, изготовленных, исправленных и подкрашенных пользователями, но и к тому, что изначально лежащие в коробке аэропланы давно считаются чем-то настолько необязательным, что и впрямь почти не нужны. И если к этому еще прибавить радостные марке-

Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight

http://zone.msn.com/flightsim/default.asp

жанр: Гражданский авиасимулятор, времени не подвластный

дата выхода: Лето 2003 г.

разработчик и издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)



тинговые возгласы, призывающие всех полчаса восхищаться облаками, то становится и вовсе неуютно.

История не повторяется

Спокойно, все вышеописанное — лишь неизбежные плоды жизнедеятельности маркетингового отдела, скорее всего, и в глаза не видевшего разработчиков собственного симулятора. Если посмотреть на сцену из-за кулис, то выяснится, что, во-первых, вместо старого «игрушечного» появится настоящий (и полнофункциональный) GPS-навигатор Garmin двух моделей (и в этом MSFS наконец догонит и перегонит ныне покойную серию Fly!); во-вторых, будет значительно улучшена система управления воздушным движением (ATC, Air Traffic Control); в-третьих, наконец-то появится возможность пощелкать мышкой по приборам в 3D-кокпите, и т.п. Словом, серия жива, революция отменяется, и новое издание будет совместимо с моделями, создававшимися для FS 2000 и 2002. И еще одно: предыдущая версия (2002) включала в себя 22 тысячи раскиданных по всему миру аэропортов. Теперь же их будет на девять процентов больше. ПэЖэ обзавидуется.

Ашот Ахвердян.

1 «Динамическая система погоды. Вы видите, как облака собираются и как они разбираются.»

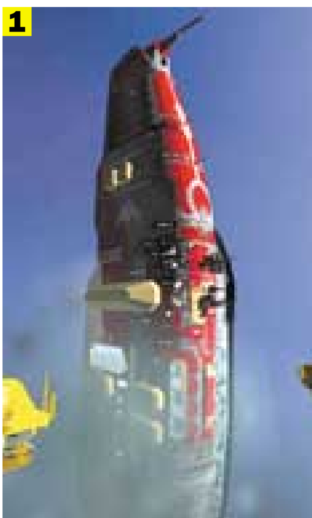
2 Щелкать мышкой в 3D-кокпите разрешат, но это не всегда сможет пригодиться, ибо не во всякой кабине легко найти, на чем вообще можно щелкнуть.



Нашкосмос

О том, что на дворе, милые, 2003-й и на носу — Homeworld 2, мы уже писали и, надеюсь, сделаем это еще не раз. Например, прямо сейчас, когда свеженькие Impossible брр... Creatures наконец-то поступили в террариумы и кунсткамеры и Аль Гарден (Alex Garden) нашел время, чтобы поделиться информацией о «нашемкосмосе-2» с космонавтами на грани нервного срыва.

1



1 **Старый знакомый — mothership. С этим «бананом» каких-то два года назад мы пронизали половину галактики.**

2 **Многократно возросшая по сравнению с первой частью концентрация спецэффектов на квадратный сантиметр экранного пространства просто обязана воодушевлять игрока на боевые подвиги. Но это вряд ли.**

3 **Удачный кадр на фоне незаходящего светила. Близость звезды ощущается почти физически — хочется прильнуть губами к монитору и выпить. Некоторые проведут за этим занятием весь срок, оставшийся до релиза.**

4 **«Звездные войны, эпизод X: Алекс Гарден тщится нанести ответный удар». Ну-ну.**

Homeworld 2
http://homeworld2.sierra.com
жанр: Космическая RTS
дата выхода: Июль 2003 г.
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: Sierra Entertainment (www.sierra.com)

Полет на Луну

Homeworld вышел в свет как нельзя вовремя, когда конкуренты еще возились в песочницах, а плагиаторы не сообразили, где деньги лежат. На многие месяцы он оказался не только первым, но и, собственно, единственным представителем славного племени космо-RTS. Затем на горизонте мысом Надежды замаячил Homeworld: Cataclysm: бредший по стопам HW Первого, он сыпал вокруг себя ионными искрами и походя пинал тщедушных конкурентов, опрометчиво выскочивших на дорогу. Тепличная атмосфера сыграла свою пагубную роль: вместо того чтобы ковать железо, пока оно пылает, Relic расслабилась и увлеклась топорным мичуринством... Спустя три года мы наконец готовы к встрече с настоящим новым Homeworld. Долгое время проект существовал лишь в кипучем воображении Алекса Гардена и приспешников, а когда все-таки облекся плотью полигонов и задниками звезд, то обнаружил, что колонизация вселенной почти завершена. Молодую гагаринскую поросль сманила сладкая парочка Haegemonia и O.R.B., поэтому авторам HW2, рассчитывающим хоты бы на некогда бодрых стариков из первого отряда виртуальных космонавтов, приходится прилежно вкалывать по 24 часа в сутки, смахивая с мохнатых канадских бровей капли здорового пота величиной с китайское яблоко...
И они, кажется, трудятся.

2



Звездная пыль

Положительными героями новой космосаги становятся уже дважды известные нам Kushan, жители планеты Hiigara: товарищам по-прежнему не везет на безмятежную жизнь, в очередной раз они вынуждены выкапывать топор войны. В роли антагонистов — некая агрессивная раса с ужасающим названием vaygr. Согласно Гардену, противники кардинально отличаются друг от друга гаражом космолетов и тактикой боя: в то время как хигариане целиком полагаются на ультимативную огневую мощь неповоротливых крейсеров и тяжело-



бронированных фрегатов, вайгры предпочитают многочисленные мелкокалиберные корабли и тактику косяка пираний (сама собой напрашивающаяся аналогия — GDI и Nod).
И те, и другие, впрочем, будут весьма сильно зависеть от корабля-матки (mothership): чтобы поддерживать на ходу свой флот, игрокам по-прежнему придется брать на себя роль вселенской швабры и заниматься утилизацией метеоритных скоплений, перерабатывая космические кирпичи на ресурсы.
Со времен Cataclysm корабли и орбитальные станции существенно раздались в размерах: теперь юркий истребитель на фоне фрегата будет выглядеть, как планктон перед кашалотом. Надо ли говорить, что собственно космофлот при этом не просто разбух, но еще и оброс дополнительными плоскостями, удобрился пиксельными шейдерами и специальными эффектами, демонстрирующими глубокие вмятины на обшивке? Соперничать с той же Haegemonia будет непросто и следует вооружиться всеми методами воздействия на мозг потенциального покупателя, начиная с агрессивного массажа глазных яблок и заканчивая изощренной обратной связью.
Пока все. Следите за новостями.

Александр Металлургический.



Космоопера

Претендентов на звание «игровой космической оперы» во все времена было столь много, что появлением очередного wannabe вряд ли можно не то что удивить, а хотя бы заинтересовать...

Проездом

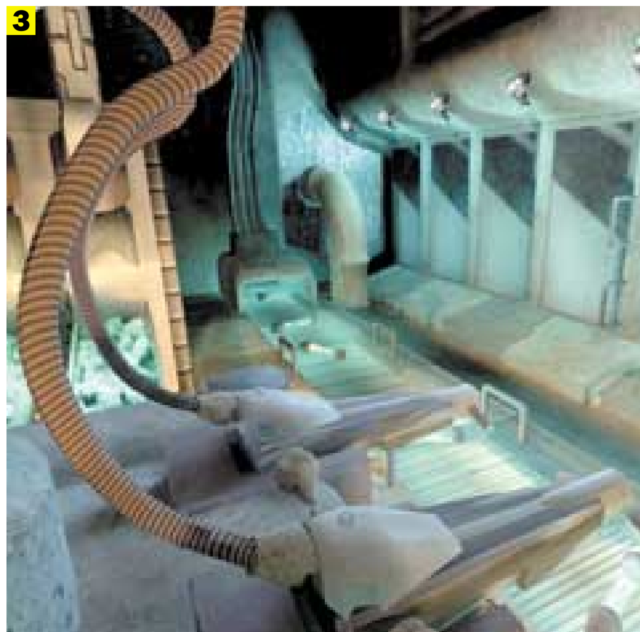
Тем не менее Obraz Studio в попытке повесить на Star Ancestor именно этот ярлычок не мудрствуя лукаво избрала путь примитивного, но зачастую очень эффективного капанья на мозги. В пресс-релизе, списке features, сюжете и даже «неземной функциональности» движка OZOS выражение «Space Opera» встречается тысячу тринадцать раз, пудовым молотом вбивая себя в головы читателей.
Разработчики так уверены в благородном «оперном» происхождении своего отпрыска, что обращают ему на пользу даже такие привычные элементы каждого второго современного проекта, как заставки на движке, динамически меняющуюся музыку, возникающие во время загрузки очередной миссии (или просто уровня) картинки, общение с NPC и, пардон, наличие сюжета. Чем бы дитя ни тешилось...
Если хотя бы на секунду абстрагироваться от этого конфетти, Star Ancestor, как ни странно, предстанет перед нами в Obraze очень приятного проекта с хорошим потенциалом и обоснованными претензиями на глобальность. Задумчиво выводя в строчке «жанр» слова «action/adventure», разработчики обещают всенепременно зарядить игру нелинейным сюжетом и возможностью мягко направить своих время от времени объявляющихся спутников на праведный путь командами вроде «стоять», «сидеть» или «фас».
Подкупает и обилие способов перемещения по миру: кроме пеших прогулок игрок сможет прокатиться на наземном и небесном транспорте. Список ползающих и летающих агрегатов, увы, не прилагается (более того, ни единого их следа не удалось обнаружить и на скриншотах), что автора этих строк заставило пустить скупую слезу — а ну как обманут? У иных разработчиков есть дурная привычка выбрасывать из релиза те ранее заявленные возможности, на

Star Ancestor

www.starancestor.com
жанр: Action/adventure
дата выхода: Не объявлена
разработчик: Obraz Studio (www.obrazstudio.com)
издатель: Не объявлен







1 Лицо этого персонажа смоделировано немногим хуже, чем в знаменитой Final Fantasy или более свежей Animatrix: The Last Flight of Osiris. Если такими личностями будут наводнены межмиссионные ролики, наши шансы полностью «погрузиться в сюжет» многократно возрастут.

2 Тот, кто искренне считает, что вот этот шот совершенно не похож на PlanetSide, пусть первым бросит в меня коробкой с GeForce FX! Сходство даром что не абсолютное.

3 Внутренние убранства Star Ancestor выглядят весело и празднично, хотя, конечно, на голову ниже своих outdoor-собратьев.



которые просто не хватило времени, сил или желания.

Сами с усами

Впрочем, пока что поводов не верить заверениям Obraz не нашлось. Восторженные всхлипы, адресованные уже упомянутому движку OZOS (ObraZ Operational System) собственной выделки, тестируются примитивным осмотром скриншотов под редакционным микроскопом. Картинки, несомненно, навевают и поселяют — особенно в той своей ипостаси, которая зовется «пейзажем». Чем-то Star Ancestor неуловимо напоминает PlanetSide, которая здесь, конечно же, ни при чем, однако... От навязчивого образа последней отмахнуться не получается. Кто-то из разработчиков, не уследив за собственным языком, обронил фразу «миллионы растений в одном кадре», и теперь несчастным программистам приходится отдуваться за болтуна, оправдывая возложенные на графическую часть OZOS надежды игроков. Пока что, тьфу-тьфу-тьфу, справляются — за внешний вид Star Ancestor опасений нет.

Во всем остальном, будем непорочны, чувствуется какая-то недосказанность. За искусственный интеллект отвечает Томас Янг, работавший над Outcast 2, Men in Black 2 и SoulBringer (один из них, как вы уже знаете, так и не увидел свет, а второй — и я говорю не о SoulBringer — может смело записывать на свой счет звание «Одна из дичайших игроизаций всех времен»), а структура самопровозглашенной космооперы отдает грустным баналом: 16 миссий, апелляции не принимаются. Что остается — гадание на ромашке?

Михаил Судаков.

В бой идут одни старики

Особенности национального менталитета: хитрая на выдумку голь варит кашу из топора, попутно выскребая по сусекам остатки непропеченных колобков и щедро сдабривая ими диковинный пищепродукт.

Эта музыка будет вечной

Воскрешать в вашей памяти серию «Противостояние» (also known as Sudden Strike) не надо — мы уже сделали это в новостях по соседству (но вы ведь еще не читали новости по соседству?). Снискавшая и стяжавшая серия, при деятельном участии профессиональных акушеров Fireglow, вновь готова подарить миру очередного наследника. Хотя, если честно, букмекерские конторы уже не принимают ставки на результат: ветеран откровенно староват для новых подвигов. А вот на старые — всегда готов. «Противостояние: Азия в огне» — это продолжение идей и наработок предыдущих выпусков военно-исторического RTS-«мыла». Игра вызвалась быть нашим шерпом в путешествии в гущу военных конфликтов 50-70 гг. Авторы обещают восемь противоборствующих сторон (подробности пока не оглашены, но мы уже догадываемся, кого позовут на главные роли) и четыре исторических кампании: израильскую, египетскую, корейскую и американскую. Первые две (соответственно) — «Меч Сиона» и «Высокие минареты», наименования остальных... но мы, слава КПСС, догадываемся... Согласно канонам жанра, каждая из конфликтующих держав будет вооружена до зубов передовыми достижениями военно-научной мысли, воссозданными по аутентичным спецификациям с точным соблюдением всех ТТХ. Доподлинный состав участников пока не... но ваш покорный втайне надеется на присутствие «Шилки», «Тунгуски», рощи «Тополей», стаи «Черных акул», изуверского «Града» и рассекреченного в результате актуального «шпионского» скандала дедушки «Шквала». Впрочем, уже сейчас мы можем дружно отпраздновать появление в любимой игре принципиально новой, доселе невиданной техники — вертолетов. Кроме того, на топографических картах замечено присутствие зданий защитного цвета и неясного назначения (догадываетесь?!). Предполагается, что они окажут существенное влияние на прохождение отдельных миссий.

«Противостояние: Азия в огне»
www.russobit-m.ru/rus/games/ssasia
жанр: RTS
дата выхода: Не объявлена
разработчик: Fireglow
издатель: CDV Software Entertainment AG (www.cdv.de)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

1


2


3


1 Битва на болоте — что может быть романтичнее! Скоро танки увязнут в трясине, и нам останется лишь изучать кувшинки да камыши.

2 На нас летит вертолет и везет на себе ядерную бомбу. Что нужно делать? Правильно, спасать прапорщика.

3 Двухроторный транспортный вертолет в теории способен перетаскивать на своем горбу даже танки и десантировать их прямо на головы ничего не подозревающим супостатам.

4 Судя по всему, мы имеем счастье видеть некий радиолокационный объект. Осталось разобраться, что же с ним делать — ломать или охранять.

Танкозавры и пехотопсы

Несомненно, все мы хорошо знакомы с сериалом Sudden Strike (в российской интерпретации — «Противостояние»). Наш дорогой ветеран — заслуженный деятель культуры, зачинатель ультрареализма в КИ, гордость нации и прочая. Вон он лежит, вдавленный в пол гроздьями медалей и орденов.



Перекуем свиней на танки!
Пионэры, скорее поднимите дедушку! Вы же видите, что ему неудобно лежать без дивана и телевизора. Дайте ветерану воды — сейчас ему станет совсем худо.
Вы еще помните замечательную 3D RTS S.W.I.N.E. (она же «С.В.И.Н.» в исполнении «1С»), где свиньи и кролики чехвостят друг друга в борьбе за стратегические запасы биологически активной моркови? Тогда вам не надо представлять наших героев — венгерскую студию Stormregion. Спустя два года она вновь на .EXE-страницах — с презентацией очередного детища.
Отпрыск отзывается на весьма говорящее название — Panzers — и использует знакомый нам полностью трехмерный и невероятно обаятельный «свинский» движок Gepard, загорелый и помолодевший. S.W.I.N.E., помимо всего прочего, памятна еще и тем, что умудрялась подчистую пожирать системные ресурсы hi-end-компьютеров, после чего требовала добавки, возмущенно бурча желудком. С тех пор, слава прогрессу, прошло достаточно времени, производители железа прилежно вкалывали, а значит, мы имеем право на робкую надежду, что в этот раз «Гепард» будет как минимум летать.
...Ну вот, я же говорил, пенсионеру станет нехорошо — лежит пластом. Еще и мальчика какого-то придавил. Унесите обоих из зала.

Без башни
Panzers собирается порадовать нас взрывной смесью тактического боя, RTS и RPG — поклонникам Soldiers of Anarchy и Blitzkrieg понравится обязательно. Вы —

Плоскости
Внутренние трансмутации, к сожалению, не сопровождаются наведением внешнего лоска. Не обращая внимания на тотальную весеннюю полигонизацию и массовый отказ от пререндеренных спрайтов, петроградские ретрограды в очередной раз снаряжают в поход за славой заслуженный движок образца 2000 года. На руках у движка трудовые мозоли, на челе мечта о пенсии и тихой старости, но нет, партия отправляет товарища в очередную экспедицию за кассовыми сборами. Не с пустыми, конечно, руками — авоськи с новыми тайлами, баулы с обновленной анимацией юнитов и черный кейс с секретными документами прилагаются. Если художники проявят максимум трудолюбия, то результат может получиться отменный, — вспомните хотя бы чудесный фейслифтинг движка, приключившийся в Sudden Strike 2. Мне, как давнему обожателю серии, очень хочется верить в успешное переливание спрайтовой крови из непустого в непорожнее.
Дорогие товарищи! Проявляйте уважение к старику! Открывайте пошире заслонки дисководов! Проникновенно ловите каждое его слово! Он это заслужил. Да?

Александр Металлургический.



Panzers
http://panzers.com
жанр: Tactical combat/RTS/RPG
дата выхода: Осень 2003 г.
разработчик: Stormregion (www.stormregion.com)
издатель: CDV Software Entertainment AG (www.cdv.de)







1 В Panzers будут крупномасштабные сражения в городской черте со всеми сопутствующими особенностями. Все объекты в игре подвержены разрушению — оцените живописность городских руин.

2 Наследие S.W.I.N.E. — как на ладони: высокодетализированные модели техники и пехоты, сочные взрывы и сонм спецэффектов.

3 Хитлерзольдатен только что попали в небольшую переделку и, кажется, испытывают некоторые сложности.

командир танкового подразделения, впереди — три сюжетно-исторических кампании на выбор (СССР, Германия и Альянс — классический комплект), за спиной — небольшая, но очень деятельная стальная рать. Согласно последним веяниям моды, подотчетные юниты в течение кампании переходят за своим генералом из миссии в миссию, за успешное выполнение заданий получают XP и всячески растут над собой.

Основной гвоздь программы — продолжительное катание на всех моделях бронетехники, засветившейся во Второй мировой. КВ-1, КВ-2, Т-34, «Пантеры», «Тигры» — вот далеко не полный список участников. Из приглашенных звезд и VIP-персон — ракеты «Фау-2» и тяжелые артиллерийские орудия, установленные на железнодорожных платформах. А любители экстремальных развлечений с удовольствием обнаружат в игре возможность прокатиться на поезде или городском трамвае.

Вопреки названию, не последняя роль в игре отводится пехоте. Именно люди (а не танки с трамваями, как вы могли подумать) накапливают боевой опыт и совершенствуются во владении различными видами оружия. Не топырьте губу, натасканный пехотинец при верном подходе к делу способен доставить намного больше хлопот, нежели стальной гроб на гусеницах. Вооружите бойца противотанковым ружьем и расквартируйте его на чердаке какого-нибудь здания — и он превратит окрестные улицы в склады металлолома. Не забудьте потом позвать тимуровцев.

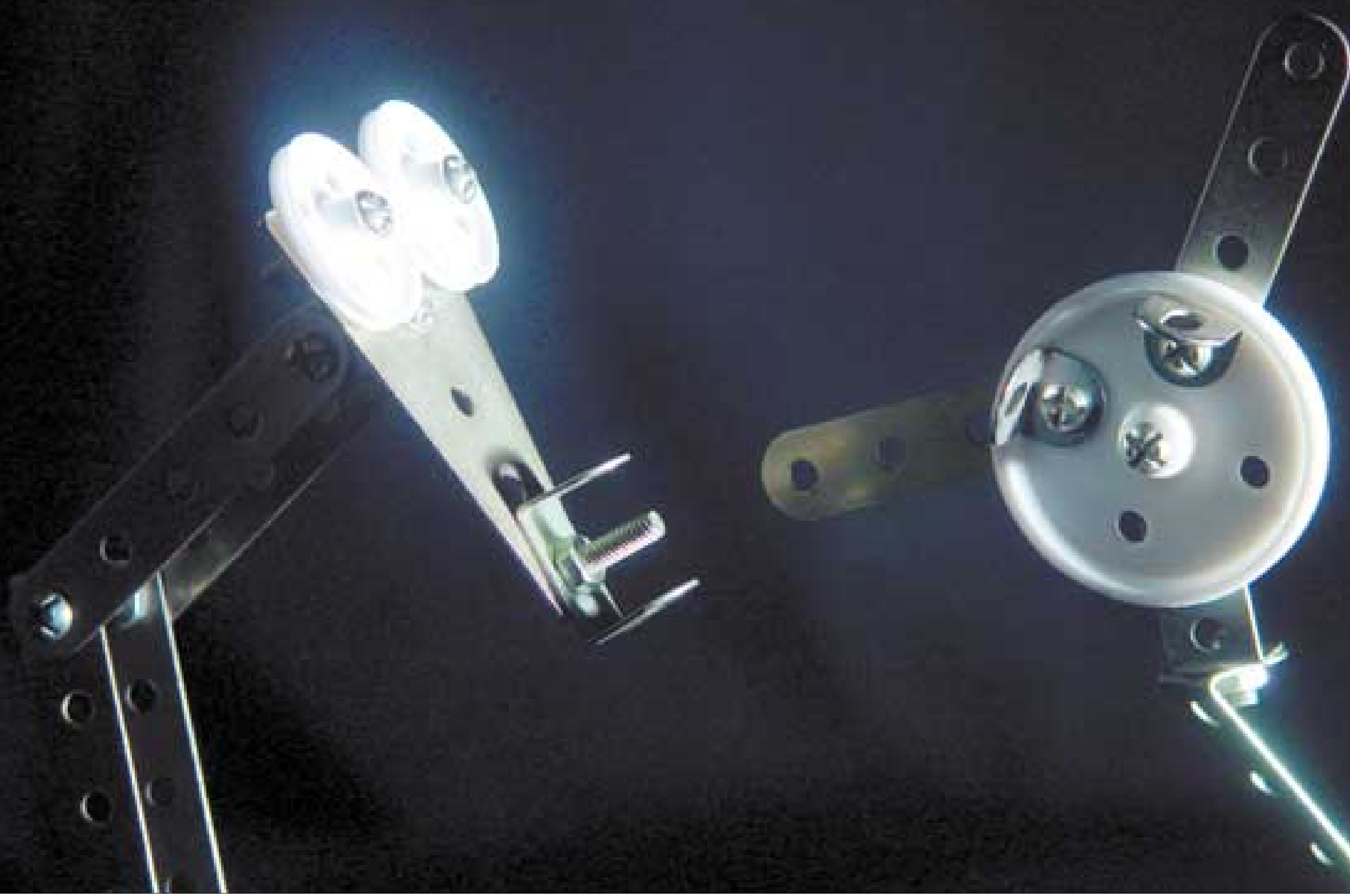
Огнеметчики — еще один многообещающий элемент стратегии. Работают подобно хирургу, удаляющему злокачественную опухоль: начисто выжигают экипаж неприятельского танка. После этого остается лишь подождать, пока гусеничная фритюрница остынет, и поселить на освободившуюся жилплощадь собственных танкистов. Пусть вражеская техника послужит на благо Родины.

Дальше в программе — номер и вовсе из разряда премьер: все солдаты отрастили себе уши и запросто могут услышать лязганье приближающегося танка. Более того — при должном умении остроухие вояки определят местонахождение и модель приближающейся бронемашины. Лучшее решение — приготовить незваным гостям радушный прием с фейерверком: оперативно заминировать дорогу, вскинуть на плечо базуку либо вытащить из-за пазухи коктейль им. тов. Молотова и хорошенько размахнуться.

В завершение хочется от души потрепать по затылку CDV, надежу всея стратегомассы, с истинно арийской педантичностью подгребающую под себя все-все проекты, достойные маркировки «Настоящая Стратегия по мотивам Второй мировой». В определенных кругах подобные действия, между прочим, жестоко караются согласно антимонопольному законодательству, но мы не они и зла на предприимчивых немцев держать не станем. Особенно если они не позволят панцерфатерам халтурить и преступно срывать сроки релиза.

Александр Металлургический.

Голоса



маша ариманова

Негодяи из комиксов



В знакомых мне жанрах – квестах и action/adventure – все чаще натыкаешься на это явление: игра, основанная на комиксе. Имея честь проживать в, пожалуй, единственной стране мира, комиксов начисто лишенной, остается только воспринимать каждую такую КИ в качестве личного оскорбления.

Графические новеллы в большой моде. Популярные фильмы снимают, а компьютерные игры пишут по наименованиям, год назад известным только самым упертым коллекционерам и владельцам подземных магазинов. На ПК и консолях анонсировано полное семейство одноклеточных экшенов по примитивным же Spider-Man, Iron Man, X-Men, Fantastic Four и даже Incredible Hulk. Ближайшие два года Universal Interactive (суть Vivendi Universal Games) суждено работать в авральном режиме, отслеживая полигональные похождения Питера Паркера[1], Брюса Баннера[2], Стива Остина[3], Мэтта Мердока[4], Джеймса Логана[5], Джонни Шторма, Рида Ричардса[6], Тони Старка[7], Хэла Джордана[8], Фрэнка Кастля[9], Артура Керри[10], Стива Роджерса[11], Дэниэля Кэча[12] и Барри Аллена[13]. О-го-го? А, скажем, издательство Top Cow Comics вовсю практикует обратный процесс: комиксы по мотивам КИ. По продажам рисованные переложения несомненной классики (Tomb Raider, Legacy of Kain, Daikatana) зачастую оказываются впереди флагманов DC и Marvel. Не правда ли, забавно, что все эти графические новеллы с их глубокомысленным анализом характеров и довольно сложными сюжетами базируются на самых вопиющих примерах мизерного экшена? Художник Энди Парк (Andy Park) и писатель Дэн Юргенс (Dan Jurgens) полжизни положили, чтобы превратить Лару Крофт в какое-то подобие персонажа. Честно, по сравнению со всем этим комиксы для ксенофобов по мотивам эпической саги Alien vs Predator кажутся верхом разумной жизни в обитаемой галактике.

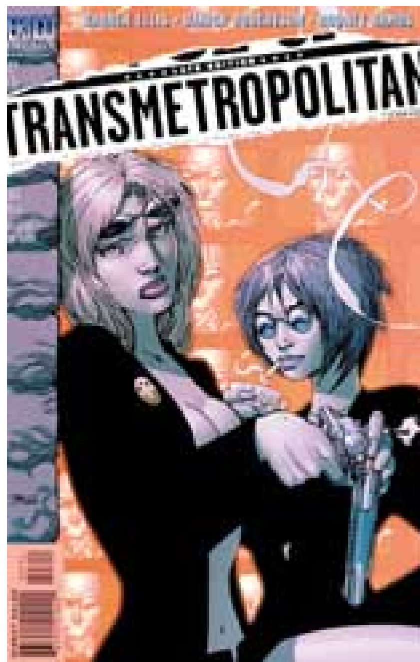
Художник Энди Парк и писатель Дэн Юргенс полжизни положили, чтобы превратить Лару Крофт в какое-то подобие персонажа...

В недавнем интервью Райан Одагава (Ryan Odagawa), один из создателей известного даже у нас Gen 13, толковал о полной невозможности удовлетворительного «портирования» комиксов в игровой формат. «Главное достоинство комикса – чрезвычайно низкая стоимость и сжатые сроки его производства, – высказался Одагава. – Не думаю, что отдельно взятые индивидуумы смогут на своем горбу выволочь в массы такое же количество полнометражных фильмов или видеоигр. Единственный вариант дальнейшего развития комиксов и эволюции их создателей – короткие интерактивные webisodes, сетевые выпуски». Видимо, Райан Одагава никогда не видел ни одного низкобюджетного (русского?) квеста... Но мы поговорим не просто о переливании комиксов из одной индустрии в другую, мы затронем предмет гораздо более интересный: приключения в компьютерной медии не собственно комиксов, но их создателей, тех самых крепкогорбых индивидуумов.

Самый очевидный пример удачной метаморфозы – Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), человек в мире КИ и пароход во вселенной комиксов. Всю-всю правду о нем стоит поискать в «Полигоне», ниже по течению журнала (я не буду поминутно бегать за цитатами к этому очень показательному интервью, понадеявшись на то, что вы обязательно его прочтете). Но стоит заметить, что из интересного дизайнера в большого мастера Сокаль вырос лишь с появлением «Сибири», полностью отойдя от собственного графическо-литературного багажа. Многие ли на это способны?

[1] Конечно же, главный герой сериала Spider-Man.
[2] Герой Incredible Hulk.
[3] Герой The Six Million Dollar Man.
[4] Герой Daredevil.
[5] Персонаж Wolverine из сериала X-Men.
[6] Персонажи The Thing и Human Torch из сериала Fantastic Four.
[7] Герой Iron Man.
[8] Один из героев сериала Green Lantern.
[9] Герой The Punisher.
[10] Герой Aquaman.
[11] Герой Captain America.
[12] Герой Ghost Rider.
[13] Герой Flash.







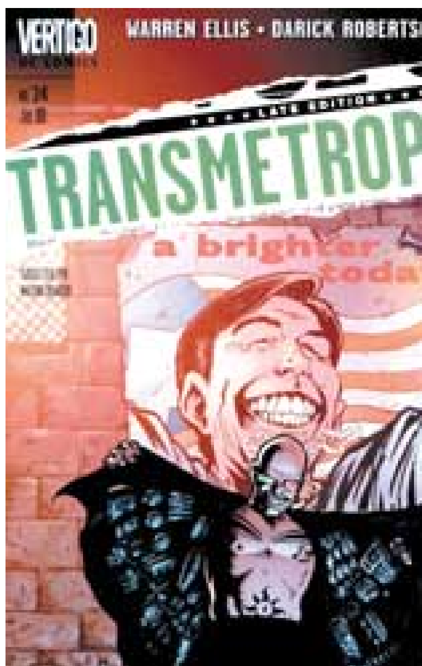
▶Стиль «Трансметрополитена», издававшегося в течение пяти лет и прекратившего свой бег считанные месяцы назад, я бы охарактеризовала как «наномеланхолия».
▶«Трансметрополитен» сменил двенадцать, что ли, редакторов и два издательства; неизменными оставались только писатель и художник, побившие все рекорды разового долгосрочного сотрудничества в мире комиксов и создавшие одну из самых значительных графических новелл в истории человечества.
▶Разговоры об экранизации похождений Спайдера Иерусалима (левая линза зеленая, правая красная, паучья татуировка на голом черепе) ведутся давно. Патрик Стюарт (Patrick Stewart) пробуется на роль.

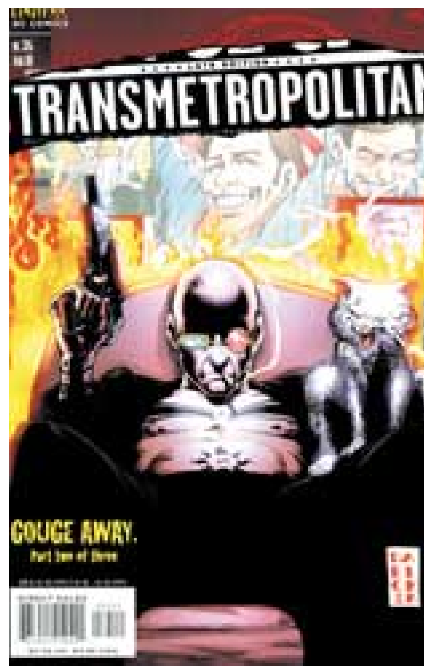
Стив Парцелл (Steve Purcell), изобретатель воскресной полосы комиксов о Сэме и Максе, долгое время сотрудничал с Lucasfilm Games, прилежно вырисовывая картинки на обложках мануалей. В 1993 году его теория бешеных кроликов легла в основу Sam & Max Hit the Road, — странно, но сам счастливый создатель принимал в лепке квеста сверхактивное участие на правах полноценного гейм-дизайнера, бок о бок с лучшими людьми компании, и донес-таки до многомиллионной аудитории свое искривленное видение дорожной карты Северной Америки. Случай абсолютно уникальный. С тех пор о Парцелле, что характерно, никто в индустрии не слышал. (Между прочим, сиквел Sam & Max, усердно спихиваемый LucasArts на руки третьесортным девелоперам, так и завис между платформами: разработчик #1, намеревавшийся делать продолжение эксклюзивно на консоли, почил с миром, а разработчик #2, решивший все же донести сиквел до исторической родины — ПК, еще даже не приступил к рисованию скетчей.) Простой художник единственной работой изменил ход истории целого жанра и... растворился в неизвестности. И как только после Sam & Max Hit the Road вообще не перестали самопроизвольно выпускаться рисованные квесты! Выходить они, может, и не перестали, но играть в это хозяйство точно стало совершенно необязательно.

Компания Artematica, выпустившая Druuna: Morbus Gravis, — еще один порнограф на чуткой страже собственных творческих интересов.

Кевин Истмен (Kevin Eastman), влиятельнейший человек в поп-культуре 80-х, миллионер и папа Черепашек-ниндзя, тесно сотрудничал с Gathering of Developers и Ritual в производстве подчеркнуто садомазохистского Heavy Metal: F.A.K.K.[2], основываясь на собственном журнале комиксов для взрослых и двух стартовавших прямиком на видео анимационных фильмах (которые все, естественно, видели). Shadowman или там Hellboy подобным уровнем родительского контроля похвастаться никак не могут... Между прочим, в весьма запутанных родовых отношениях с F.A.K.K. состоят наша знакомая доярка Друуна и крайне трудолюбивый в отображении всяческих округлостей Паоло Серпиери (Paolo Eleuteri Serpieri). Запомните эти названия: Druuna: Morbus Gravis и компания







▶«Трансметрополитен» примечателен еще и тем, что первый взгляд на главного антагониста Спайдера Иерусалима — сенатора по прозвищу Смайлер — мы бросаем выпуске в двадцать пятом.

▶Уоррена Эллиса очень любят именно за создание емкого образа Настоящего Репортера.

Artematica. Перед нами еще один порнограф на чуткой страже собственных творческих интересов.

Уоррен Эллис (Warren Ellis), автор моего любимого сериала «Трансметрополитен», в жизни не рисовал комиксов. Он их писал — причем в совершенно невероятных количествах. В 2001 году страшное случилось с работниками пиротехнической Rage Sotware: в минуту душевного кризиса компании понадобилась качественно измышленная причина (повод) для взрывного геймплея. Желательно — от базирующегося в Великобритании профессионального сочинителя. Страдающий сильнейшей аллергией на домашнюю пыль и периодически теряющий сознание от общего креативного истощения бородач Эллис любезно согласился помочь. В перерывах между ежемесячными колонками на сайте Comic Book Resources (www.comicbookresources.com) родной отец Спайдера Иерусалима (агрессивного колумниста с наголо обритым черепом) прицельно использовал свое специфическое чувство юмора — и появилось общество мертвых пилотов Hostile Waters: Antaeus Rising. Но не следует поступаться принципами. Имеющая сюжет Hostile Waters оказалась худшей игрой Rage, Эллису пришлось разместиться в ее титрах под весьма неудобоваримой вывеской «Movie Scripts and Character Profiles», гениальная идея прошла незамеченной.

Периодически теряющий сознание от общего креативного истощения бородач Эллис любезно согласился помочь...

Можно еще обратиться к параллельному миру консолей, где работники аниме и черно-белых графических романов с иероглифами привлекаются к созданию каждого второго боевика (Gungrave, Trigun)... Но стоит ли? Даже этот небольшой обзор позволяет заключить, что путем Бенуа Сокаля прошли весьма и весьма немногие comic book villains. Druuna, Hostile Waters, Heavy



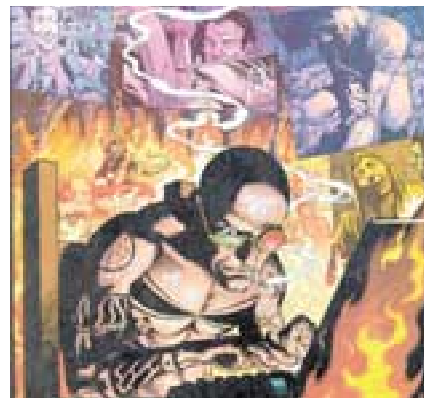


Metal — типичные игры категории «Б» и ниже, образчики второсортной продукции на стыке искусств.

Квестам повезло больше — у нас все-таки есть «Сибирь» и Sam & Max Hit the Road, а еще будет «Сибирь-2»... Потому ли, что квесты не только самый литературный, но и самый рисованный жанр и людям из комиксов здесь легче всего прижиться? Вряд ли. Просто поглядим на хроники: вот Noctropolis как высшая точка графической новеллизации квестов, вот Aliens: A Comic Book Adventure как низшая. Тут уж как получится.

Знаменитые комиксы, по которым, как мне кажется, сложились бы превосходные квесты в частности и игры вообще: Transmetropolitan (Revolution Software), Watchmen (LucasArts), Johnny the Homicidial Maniac (авторы Discworld Noir). Именно в такой последовательности.

P.S. Выражаю искреннюю признательность Д. Хомаку и А. Башкирову за оперативно предоставленные сканы комиксов и помощь в подготовке материала.



александр металлургический

Никелирванный ЗВОН

Несомненно, каждый из нас, разумных двуногих, хоть раз в жизни имел дело с игровыми автоматами – они стоят вдоль стен, зазывно подмигивают, позвякивают, побрякивают, а мы добровольно, без лишних уговоров («Эй, man, мелочи не найдется?»), со счастливыми лицами расстаемся с монетками. Потому что удержаться практически невозможно.

Мы, люди, всего лишь рабы собственных инстинктов. Мы привыкли потакать своим слабостям. Хитрый владелец кинотеатра знает об этом и намеренно впускает обилетившихся граждан в фойе за 15 минут до киносеанса. Фойе – это своеобразный аналог врат к Раю, где происходит отделение агнцев от козлищ: грешники-гастрономы направляются в местный кафетерий за кока-колой и попкорном, а святоши несутся вприпрыжку к предусмотрительно установленным там и сям игровым автоматам – получать дополнительный адреналин.

Мы нетерпеливы и непоседливы. Начальник вокзала держит двери привокзальной забегаловки открытыми 24 часа напролет, заставляет круглосуточно работать газетный киоск и тоже владеет несколькими игровыми автоматами. Мудрый он человек, этот начальник вокзала. Если вам хоть раз в жизни приходилось встречать опаздывающий на три часа скорый поезд «Москва-Иркутск», вы поймете, о чем я толкую.

Мы любим развлекаться и готовы за это платить. Не каждый может позволить себе покупку hi-end-компьютера, но игровые автоматы и здесь подстерегают обывателя – променять пару тэнге на несколько минут электронной забавы готовы даже «мужики», стоящие в очереди за водкой. Честное пионерское, буквально на днях видел это чудо собственными глазами и у меня есть свидетели!

Из вышеизложенной проповеди вы, по идее, должны бы уже понять, что игровые автоматы – дело полезное, занимательное и, что немаловажно, прибыльное. В Буржуинии их весьма прозрачно называют coin operated game, сиречь «любишь играться, люби и делиться», кина не будет, пока в монетоприемник не опустится жетон либо мелочь.

Между тем coinop'ы (общепринятое сокращение от «coin operated») разменяли уже седьмой десяток, обросли мясом традиций, собственными легендами и просто клише. Они так долго с нами, что сейчас уже мало кто, кроме разве что ПэЖэ, сможет с уверенностью сказать, где появились первые coinop'ы. Но рождение первой жадной до чужих денег видеоигры незамеченным не прошло, и мы совершенно точно знаем, когда оно имело место быть.

Небольшое пояснение: согласно общепринятой терминологии, видеоигрой называется игровая программа, использующая вывод информации на любой растровый экран (монитор, телевизор). До начала 70-х все существующие на тот момент coinop'ы были электромеханическими (или даже просто механическими, при полном отсутствии «электро») и вполне обходились без видеоэкранов, компенсируя эту недостачу множеством разнообразных способов. Чтобы понять, какие именно способы использовались, вспомните свое босоногое детство и походы в кино, когда билет на дневной сеанс стоил 10 коп., а в кинотеатрах были установлены монструозные игроавтоматы советского производства без каких-либо признаков экрана (если вы родились слишком поздно для подобных воспоминаний, спросите у папы – он с удовольствием воскресит в памяти все-все-все, вплоть до незабвенной «андроповки» за три-пятьдесят).

Человека, который захотел и смог подружить coinop'ы и видеоизображение, звали Нолан Башнелл (Nolan Bushnell). Означенный господин в бытность свою студентом был неоднократно замечен в использовании казенного мэйнфрейма PDP-11 не по назначению. Вместо того чтобы работать над бакалаврской диссертацией, Нолан часами просиживал перед допотопным экраном и играл – во что бы вы думали? – в Spacewar, что появилась на свет в 1961 г. благодаря усилиям Стива Рассела (Steve Russell) и еще многих товарищей. Очевидцы утверждают, что Башнелл был addicted и даже abducted by



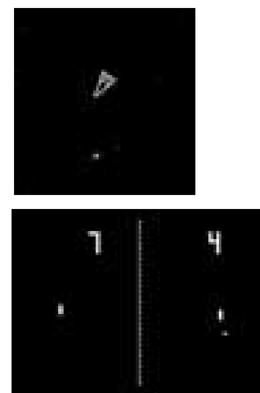
▶Computer Space. Вероятно, «космический» дизайн и корпус из плексигласа были обязаны подчеркнуть космическую же суть игры.



▶Pong-пращур. Именно с этого жестяного чудища началось повальное вторжение видеоигр в ряды coinop'ов.



▶Нолан Башнелл, лично. Ишь, задумался — наверное, новую игру обмозговывает. Или рейтинги продаж только что смотрел.



Spacewar, а потому постоянно размышлял о том, как добиться того, чтобы играть в нее можно было не только во время прогуливания университетских лекций.
С 19 лет в свободное от учебы время Нолан работал управляющим галереей игровых автоматов парка развлечений славного города Солт-Лейк-Сити. Постоянно пребывая среди coinop'ов, он пришел к мысли, что PDP-11 вполне можно низвести до уровня примитивного аркадного автомата, в память которого заложена лишь одна программа – Spacewar, и таким вот образом сблизить сложные компьютеры и простого обывателя. На дворе стоял непростой 1963 год.

Продолжая учиться, учиться и работать, Башнелл приходил домой и, позабыв все дела, пиво и футбол, несся в мастерскую. Где паял контакты, крутил винты, комбинировал лампы и усиленно шевелил извилинами, разрабатывая упрощенный и дешевый аналог мэйнфрейма. Сами понимаете, PDP-11 не скороварка, и подвергать его контуры каким-либо видоизменениям было очень непросто. Труды продвигались медленно, но неуклонно. В гору.
Спустя несколько лет, получив диплом бакалавра, Нолан перебрался в Калифорнию и устроился на работу в Amperex, компанию, известную тем, что именно в ее недрах была изобретена видеопленка. Там он познакомился со своим будущим компаньоном Тэдом Дабни (Ted Dabney). Через год, в 1970-м, приятели покинули Amperex и объединенными усилиями принялись за разработку монетоопребельной видеоигры и спустя еще один год наконец добились своей цели: смонтировали некое электронное устройство, на котором можно было запускать адаптированный вариант... правильно, Spacewar, от оригинала практически не отличающийся: игру Computer Space.

Разработка тут же была куплена производителем игровых автоматов Nutting Associates, Inc. и зарегистрирована под лейблом Syzygy Engineered. Позднее, в 1972 г., Syzygy была переименована в далеко небезызвестную Atari, Inc.
Несмотря на вопиющую новизну, заказов на Computer Space было немного: удалось продать всего 1500 экземпляров. Сам Башнелл основной причиной малой популярности Com-

puter Space считал повышенную — по сравнению с остальными coinop'ами — сложность игры. То есть после примитивного механического «футбольного симулятора», управляемого несколькими коленвалами, или банальнейшего «однорукого бандита» обывателю нелегко разобраться, что же это за помесь холодильника с притороченным телевизором, в котором мерцают непонятные загогулины. Резонно: отберите у своего малолетнего брата (сестры, сына, жены, дедушки etc.) GameBoy и хитростью усадите жертву за ПК, где уже запущена любая серия Total War, — много ли навоюет ваш подопытный? То-то и оно.
Кроме того, ситуацию со всеобщим недопониманием усугублял тот факт, что производители Computer Space не догадались в доступной форме изложить смысл игры (!) и назначение кнопок автомата. В наши дни, когда в руководстве пользователя подробно описываются все мелочи, вплоть до алгоритма установки патчей, подобная халатность выглядит первобытным атавизмом и несусветной дикостью. И это при том, что мы — современное поколение — впитываем раскладку клавиш для тетриса и правила игры Color Lines с материнским молоком, а в пять лет становимся чемпионами мира по Quake <впишите сюда любую цифру>.
А теперь представьте себя на месте американца 40-летней давности, который слово «компьютер» впервые прочел на боку игрового автомата и до сих пор не научился правильно его произносить, — много ли времени понадобится данному реликту, чтобы собственной головой разобраться в правилах и управлении Computer Space? Представили? Теперь крепко подумайте, захочет ли он так долго возиться с «этой непонятной штуковиной», в то время как его сограждане получают удовольствие от старых добрых электромеханических монстров?

Трезво поразмыслив, Башнелл и Ко решили не наступать на одни и те же грабли дважды и принялись за разработку следующего проекта. Требование к новой игре предъявлялось всего одно: она должна быть проста как дважды два.
В поисках идей компаньоны посетили одну из презентаций Magnavox Odyssey Ральфа Бэйра (да-да, мир тесен: это тот самый Ральф Бэйр — постоянный фигурант моих колонок, просто гениальный изобретатель и отныне ваш, надеюсь, хороший знакомый) и были чрезвычайно вдохновлены партией в видеотеннис. «Вот она — полуготовая идея для нового coinop'а!» — решили они и тотчас принялись вкалывать: скопировали игропроцесс, присовокупили счетчик очков, добавили звук — и вуаля: будущий хит готов. Утрамбовав электронную начинку в металлический корпус, Башнелл и Дабни отправили свое детище на тестирование в один из баров. На следующее утро они нашли автомат неработающим — монетоприемник был забит «четвертаками» до отказа. Что может быть более красноречивым доказательством приближающегося успеха?
На этот раз они действительно не промахнулись — Pong расходился на «ура» и был необычайно популярен. Всего было продано около 38000 экземпляров. Более того, благодаря распространенности Pong резко подскочили продажи Magnavox Odyssey — люди хотели играть в компьютерный теннис много и часто, по возможности в комфортных условиях, а домашняя видеосистема Ральфа Бэйра подходила для этого просто идеально. Удовлетворенный ростом собственного капитала, Бэйр был безумно рад столь неожиданной (а главное — бесплатной) раскрутке принадлежащих ему проектов, а потому даже не стал судиться с сотрудниками Atari, тем не менее попрекая Башнелла в плагиате и ссылаясь на свой патент, полученный за разработку Paddle and Ball Game. Atari выплатила Бэйру 700000 долларов отступных, и на этом конфликт ко всеобщему удовольствию благополучно разрешился.
Впоследствии Atari неоднократно переиздавала Pong и его модификации — PONG DOUBLES, QUADRA PONG, PIN PONG, DOCTOR PONG и т.п. Но, в отличие от предприимчивого Бэйра, Нолан Башнелл не озаботился получением соответствующих патентов, поэтому вскоре у него появилась целая армия конкурентов, предлагавших всем желающим разнообразнейшие аналоги Pong во всевозможных комплектациях: в виде coinop'а, в виде домашней игровой консоли и даже в виде набора «Сделай сам».
Но мы-то с вами точно знаем, кто был первым, верно?

михаил бескакотов

Познакомьтесь с Джоном

Хотя вряд ли он нуждается в представлении. Этот замечательный человек известен по творчеству Фрэнка Капры, братьев Коэнов, Финчера... Вообще говоря, Джона Доу не существует. Что нисколько не помешало ему появиться в Tom Clancy's Raven Shield и сыграть там роль главного плохого парня.

Играть в хардкорные симуляторы спецподразделений получается не у каждого. Смотрите сами: чтобы выжать из средней компьютерной игры максимум удовольствия, требуется совсем немного усилий и... больше ничего. То есть теории точно никакой зубрить не надо, верно же? А тут такое дело — шутеры! Пускай и тактические, многих это уточнение интересует не в самую первую очередь. Это ведь не симулятор субмарины, за который без адмиральских погон садиться вообще не имеет смысла, тут надо бодро бегать и энергично стрелять. Мало кто помчался в библиотеку за Лавкрафтом, узнав, что «Shub-Niggurath awaits you», ведь так?

Огромные, насыщенные специфической терминологией тексты по FIBUA (Fighting In Build-Up Areas) или C.Q.B. (Close Quarters Battle) — материалы посерьезнее, и шансов быть прочитанными у них куда меньше. Овчинка стоит выделки, но знанием теории в стройных рядах любителей «просто пострелять» могут щегольнуть единицы. Когда поклонники необременительных FPS-развлечений заглядывают в сетевой Rainbow Six и с пионерским задором несутся через весь уровень, размахивая «Драгуновым», словно, неприлично сказать, бейсбольной битой, опытные бойцы тихонько посмеиваются, играючи убивают дурачка одной пулей в правый глаз и включают на сервере авторизацию. Джон Доу, он же Player, он же человек-с-улицы, помытарится по открытым серверам еще немного, заскучает и уйдет туда, где «контра рвет терроров», а за спорный фраг могут выбить зуб и отнять кожаную куртку.

Зайдя на www.ubi.com в любое время суток, можно с удивлением обнаружить, что три уровня демо-версии Raven Shield собирают на своих просторах в два раза больше игроков, чем все многопользовательские игры Ubi, вместе взятые. В то же время, чтобы поиграть в приличной компании, нужно перебрать десяток-другой серверов. А все дело в том, что, клюнув на роскошный Unreal-движок, в Raven Shield (RS) ринулись несметные полчища джонов доу. Имя в RS нарицательное: так вас зовут в настройках мультиплейера по умолчанию, и сунетесь вы с такими вот позывными в сетевую игру, не то что засмеют — внимания обращать не будут, а то и вовсе вышвырнут с сервера взашей от греха подальше. И правильно сделают. Если человек не потрудился зайти в опции и поменять имя — жди беды: после первого раунда он начнет спрашивать, как включить «зум», или перестреляет полкоманды своих, а ведь еще не известно, что хуже. Такому страшно доверить даже саперную лопатку — проглотит. О штурмовой винтовке не может быть и речи, ведь если несмышленый не видит разницы между AUG-Military и TAR-21 (очень внешне похожи) и швыряет гранаты в каждый темный угол, не обращая внимания на радар, выход может быть только один: голосование, kick, до свидания. А потом повесить замок на сервер и выдать ключи проверенным людям, которые знают, как работать в команде и пользоваться голосовой связью.

Мало кто помчался в библиотеку за Лавкрафтом, узнав, что «Shub-Niggurath awaits you», ведь так?

Налицо интересное противоречие: игра, рассчитанная на широкую публику больше любой предыдущей части «радужной» серии, эту самую публику и близко к себе не подпускает. Вдвойне обидно, если учесть, что среди новобранцев немало толковых бойцов, желающих быть в теме, тренироваться с достойными противниками по ту сторону закрытых серверов. Джонам доу (правильным, хорошим)

Доу



▶Работа в команде подразумевает и такие ситуации, однако прокладывать путь к успеху по трупам товарищей здесь не дадут: убил своего — пропускай раунд, убил еще раз — до свидания, kick без всякого голосования.



▶Export_Import, третий уровень. Выпущенный в рамках патча к демо-версии, он довольно сильно отличается от предыдущих: одним пришлось переучиваться, а другие поняли, что на незнакомой карте класс игрока проявляется особенно четко.

требуется пройти все семь кругов многопользовательского ада, прежде чем они поднимут навыки игры до сколько-нибудь приличного уровня. С новичками учиться пользы мало: к чему бы ни прикоснулись суетливые техасские или тринадцатилетние джоны доу (отрицательные, негодные), из всего получается Counter-Strike. А взрослые с собой играть не берут, не тот уровень, лишний мальчик для битья ни одной команде не надобен.

Что же это должна быть за игра, чтобы все были счастливы и никто не ушел обиженным? Таким вышел Raven Shield, самый демократичный хардкорный тактический шутер. Пропасть между любительским и профессиональным уровнем велика и здесь, но если ее преодолеть, откроются совершенно невиданные просторы.

Я сам, признаться, никогда не питал симпатий к спецназовской тематике, не служил в армии и не носил камуфляжных штанов. Так получилось. Демо-версия Raven Shield долго оставалась незамеченной, и я запускал ее с тривиальной целью полюбоваться замечательной «кармической» физикой и хваленым «черемуховым» хмелем. Ага.

Как это обычно бывает, зависимость наступила незаметно, а Волшебный Провод, известный также как выделенная Интернет-линия, усугубил ситуацию без всяких возражений с моей стороны. Я не стал зубрить тактические руководства, от которых ломятся тематические форумы, покупать пятнистых штанов тоже не стал, но поделиться успешной историей болезни тем не менее могу.

На первом этапе самое главное — научиться НЕ СПЕШИТЬ. После десяти тысяч Q, TO и C-S осторожно заглядывать за угол, прежде чем забежать туда, — занятие крайне непривычное, да и со стороны выглядит глупо. Первый же десяток пуль, пойманных благодаря глупой поспешности, радикально изменит стиль вашей игры. После сотой пули вы никогда не выйдете на открытое пространство, не убедившись в отсутствии врага.

Вторая прописная истина: прислушиваться. Благо, технически эта часть Raven Shield реализована выше всех похвал. Только хорошие наушники и приличная громкость позволяют узнать о наличии врага за стеной или этажом ниже. Со временем звуки будут давать вам больше информации, чем зрение и радар.

Что же это должна быть за игра, чтобы все были счастливы и никто не ушел обиженным?

Это основа основ, без постижения которой переезжать сюда из Q не стоит даже пытаться. Следуя этим двум правилам, изучив три карты демо-версии, вы перестанете удивляться своей первой позиции в таблице игровой статистики. Добрую часть теории можно (и нужно!) почерпнуть из официального форума на www.raven-shield.com и форумов дружественных Ubi комьюнити-сайтов, где в диалогах профессионалов описаны тактические решения для широкого круга игровых ситуаций. Немного сноровки, и успех гарантирован. Оговоримся, речь идет о публичных серверах, населенных джонами доу. Билетом на следующую ступень эволюции послужит знакомство с кем-нибудь с постоянного сервера, конечно же, закрытого (обычно серьезные люди время от времени заходят на публичные «свалки», чтобы показать настоящий класс разрозненному стройбату, и, если вы продемонстрируете приличные результаты, свести знакомство с профи не составит труда). Получив доступ к проверенному серверу и укрепившись в слаженной команде, вы поймете, НАСКОЛЬКО различается Raven Shield обыкновенный, сетевой-дворовый, и Raven Shield настоящий, командный. Освоить голосовые сообщения внутри звена здесь не составит особого труда, и тогда...

Море удовольствия. Адреналина. Когда же вы потехи ради посетите места своей спецназовской молодости, где



▶Художники, работавшие над Raven Shield, доказали всему миру, что новый Unreal-движок способен выдавать вполне реалистичную картинку без намеков на мультяшность и пластиковые текстуры, свойственные Unreal II: The Awakening.

гроздья «снайперов» с MP5 до сих пор висят на окнах карты streets, готовьтесь после каждого раунда получать лаконично-восторженные «gg» и «gj» (good game и good job — здесь это как ритуал). Несомненно, вы поразите всех и каждого умением пользоваться тем самым детектором сердцебиения (в январе коллега Фраг писал, что штуковина не нужна, в мультиплейере не прижилась, однако я не раз был свидетелем того, как неудержимые финские парни из одного очень успешного клана вдвоем выносили команду из восьми оголтелых новобранцев на карте export_import (Porto Alegre, Brasil), вычисляя их много раньше визуального контакта: наивные жертвы и не думали включить в экипировку Heartbeat Sensor Jammer). Вы будете невидимой тенью перемещаться от укрытия к укрытию, стреляя одиночными, мимо — никогда, в голову — постоянно.

А ведь казалось бы... Только что вы были рядовым новичком, который и гранату толком бросить не мог, чтобы не убить впереди идущего товарища по команде. Вроде бы оставили любимый <вписать название сетевого развлечения> только ради того, чтобы полюбоваться Unreal-технологией в воплощении еще одной команды сторонних разработчиков. Которой — пять баллов авансом за успешное расширение целевой аудитории такими, как вы и я, случайными гостями.

Можно спорить, правильно ли поступили Red Storm и Ubi Soft с третьей частью Rainbow Six, сделав шаг навстречу широким и народным, не имеющим никакого отношения к закрытому сообществу поклонников «Радуги». Ответ, видимо, следует искать где-то между общим числом игроков, выясняющих отношения на www.ubi.com, и количеством приватных клановых серверов... Но вряд ли стоит этим заниматься. Истиной в последней инстанции все равно послужит количество продаж, а в коммерческом успехе игры сомневаться не приходится уже сейчас: предварительные заказы, например, на www.ebgames.com бьют рекорды в своем классе, несмотря на Mature-рейтинг и страшное слово «Simulaion» в графе «жанр». А разработчики, стало быть, бьют в ладоши. Заслужили.

Остановимся на минуту и вспомним, что все успехи, которых достиг Raven Shield на арене thinking man's-шутеров, лежат на плечах небольшого размаха многопользовательской демо-версии. Три уровня из обещанных шести и все без исключения — шедевры, игра на которых не надоест годами (вспомните любой другой сетевой экшен: сколько бы карт он ни содержал, всегда находятся свои dm6 и de_dust), оружие представлено десятком не самых в общем-то интересных «пушек» из умопомрачительного релизного арсенала в 57 (пятьдесят семь, нашатырь, разряд) моделей. Гаджетов (и... гм... антигаджетов) — всего ничего, а из аксессуаров для оружия ПОКА доступны лишь оптический прицел и глушитель...

...сколько бы карт он ни содержал, всегда находятся свои dm6 и de_dust...

Тем не менее игра уже живет в Большой Сети полноценной жизнью, с радостями и горестями. Очевидцы говорят, что сразу после выхода в демо вообще нельзя было играть из-за несметного количества фатальных багов. Однако сейчас, после трех патчей (вот мы и не заметили, как три патча для демо-версии стали обыденным явлением), ситуация более чем благоприятная, а неустанная оптимизация сетевого кода привела к тому, что играть стало возможно на хорошем модемном соединении, что уже и вовсе безобразие и торжество технологии над законами физики.

То и дело случаются маленькие трагедии, вроде свежеотловленного бага, из-за которого все приличные сервера запрещали самую «народную» винтовку G36K — в ней будто бы была скрыта лазейка для грязных читеров. Проблема была молниеносно решена девелоперами, и отпраздновать такую радость RS-комьюнити решило срочным введением повсеместной моды на пистолетные дуэли: отныне вы не элита, если не в состоянии попасть во вражеский висок из Mk23 45-го калибра со ста метров. Уже начата работа над первым модом на тему Второй мировой (не страшно, здесь важен сам факт) — World War II MOD: Reruiting, а в таблице рейтингов на ubi.com ежедневно случается не одна сотня личных праздников и трагедий.

И, что самое страшное, это пока еще демо-версия. Хотя и самодостаточная, сбалансированная, бесконечная. В релизе будет еще и сингл, любимый Desert Eagle и тактическое руководство от Майка Грассо (Mike Grasso, Senior Instructor for LAPD SWAT and LAPD Medal of Valor winner), который, если верить молве, для многих поклонников тактических шутеров все равно, что Брайан Бойтано для четырех малолетних балбесов из городка South Park.

Если после релиза, который наверняка уже состоится, когда вы будете читать эти строки, самой главной проблемой сетевой игры останется засилье джонов доу на публичных серверах, то многие из вас срочно переквалифицируются в поклонников командных шутеров. И Интернет-провайдерам в вашем районе придется срочно искать дополнительные мешки для денег, и все провода в вашей локальной сети сгорят от накала страстей, и настанет всеобщее межгалактическое щасте.

Напоследок одна весьма важная деталь. Свидетельствуют настоящие спецназовцы: по ощущениям многопользовательский Raven Shield очень далек от «киберспорта» и очень близок... к службе в рядах спецназа, а это, согласитесь, кое-что.

олег хажинский



Чучело бога

Рецензировать эту игру не имеет смысла. Во-первых, ее невозможно достать даже у московских пиратов. Во-вторых, она вышла почти год назад. Между тем так ничего и не сказать о существовании Airborne Assault будет преступлением против играющего человечества. Ведь это самая масштабная RTS третьего тысячелетия.

WarCraft 3 никогда не существовал. Age of *** не в счет. Generals? Простите, я не расслышал, повторите еще раз и по буквам.

Австралийская компания Panther Games (www.panthergames.com) занимается стратегическими играми уже более 18 лет. В 1985-м она выпустила настольный исторический варгейм Trial of Strength. В 1988-м — компьютерную игру Fire Brigade для Amiga, в которой был блестяще использован новый графический интерфейс с применением мыши. Игра удостоилась награды Чарльза С. Робертса (Charles S. Roberts), основателя Avalon Hill, а это почти «нобелевка» (см. http://members.aol.com/TheCharlies/CSRawards.htm).

Следующий проект Panther Games, в которой работают три человека, вышел через четырнадцать лет на независимом лейбле Battlefront.com. Четырнадцать лет — именно столько времени потребовалось австралийским инженерам стратегических душ, чтобы в полной мере реализовать все свои творческие замыслы. Треть жизни? Чушь, для настоящего исследователя Второй мировой время остановилось в 1945-м и с тех пор находится без движения.

В сфере интересов разработчиков Airborne Assault оказался всего один, сравнительно небольшой эпизод WWII, известный как операция Market Garden. Более 35000 человек и чуть меньше шестисот орудий были выброшены с воздуха на вражеской территории, чтобы содействовать наступлению союзников. Десантникам необходимо было (всего-то!) захватить и удержать несколько переправ, в том числе мост через Рейн в районе города Арнхем. Союзники встретили неожиданно сильное сопротивление и понесли ужасающие потери. Этот факт позже лег в основу едва ли не каждой третьей компьютерной игры про войну, начиная с платформы ZX Spectrum.

Но Panther Games удалось рассказать эту историю так, что захватывает дух.

Из переписки с директором Panther Games Дэйвом О'Коннором (Dave O'Connor): «Тогда, в конце 80-х, нам очень не хватало вычислительной мощности, поэтому приходилось все упрощать. Когда мы в 1995-м взялись за Airborne Assault, то решили не ограничивать себя рамками возможностей ПК того времени. Потому что знали — рано или поздно ресурсы персональных компьютеров позволят нам моделировать, а не упрощать события. Наконец, это время пришло».

Игра финансировалась из государственных источников (в Австралии, вы, наверное, слышали, уважают творцов и подвижников), но бюджет не был большим, потому авторы смогли позволить себе лишь самое необходимое. Поэтому не обольщайтесь: снаружи ЭТО выглядит... просто никак. Плоская карта местности и несколько разноцветных квадратиков-фишек с очень условными обозначениями. Фишки с черепашьей скоростью ползают по топографической картинке, каким-то чудом различая под собой ниточки дорог, зеленые островки лесных зарослей и геодезическую разметку холмов. Во время атаки танковые батальоны протягивают друг к другу красные веревочки и мигают, а из динамиков доносится звук «кх-х-х».

И все же, чтобы оценить красоту Airborne Assault по достоинству, необязательно быть законченным извращенцем или иметь во лбу третий глаз, освещающий все вещи в мире лучом божественного провидения. Надо просто потратить десять минут на освоение системы условных обозначений и... приступить к выполнению не слишком длинной миссии. Остальное сделает природа.

Через полчаса вас будет не оторвать от компьютера. Вы обнаружите себя за игрой в самую масштабную RTS за всю историю человечества, вы ощутите первобытный — как будто не было никогда Dune 2 и всего последующего безобразия — восторг. Вы поймете, каково это — руководить крупномасштабной боевой операцией с участием сорока тысяч людей в режиме реального времени. Вид у вас будет пугающий, даже страшный. Вы будете ругаться и, может быть, разобьете в сердцах заварочный чайник.

Panther Games изготовила потрясающей выделки чучело варгейма: оста-







вила форму, выпотрошив в оловянный таз хексы, походовый режим и прочие субпродукты. Потом набила чучело тем, что оказалось под рукой, одарив свое детище совершенным искусственным разумом, ковавшимся все эти годы. Чучело неприкаянно бродит теперь по свету, пугая добрых людей своим ужасным видом.

▶ Слева направо: Дэйв О'Коннор, Пол Скобелл, Стивен Френч. Люди, ответственные за создание самой значительной RTS нового тысячелетия. ▶ Первая игра Panther Games, платформа по имени Amiga. В наших архивах сохранился фотоснимок экрана телевизора, сделанный главным редактором Game.EXE во время отдыха в Гаграх. Просим вас соблюдать авторские права. ▶ Операция Market Garden легла в основу десятков компьютерных игр. ▶ Airborne Assault. Не так уж плохо, верно?

Разработчики использовали в игре все передовые достижения RTS-мысли. Бригады и батальоны (ужас!) выделяются рамкой и чуть ли не по правой кнопке мыши идут в атаку. Время действия может быть остановлено или запущено быстрее обычного. В левом верхнем углу разместился «радар», уместивший в маленьком окошке все 625 квадратных километров карты с красными и белыми точками «юнитов».

Вместе с тем за внешне аскетичным фасадом таится небывалая, немыслимая для стратегий в реальном времени детализация. Внутри этих невыразительных квадратиков – люди, винтовки, патроны, десятки характеристик, приказы вышестоящих командиров. Желающие могут влезть в каждую мелочь и во всем убедиться своими глазами. Однако Airborne Assault отличается от своих собратьев-варгеймов тем, что мы можем этого и не делать. На операционном уровне у офицеров нет ни возможности, ни времени вникать во все детали. Долгие часы «перемещения фишек» также не входят в компетенцию полководца. Он отдает приказ ближайшим в цепочке командования подчиненным, и военная машина, хорошо или плохо настроенная, принимается за работу.

В Airborne Assault нас ожидает волшебный момент: выберите квадратик HQ и прикажите ему отправиться из точки «А» в точку «Б». Едва заметное замешательство, и вот огромное боевое соединение приходит в движение. Приказ стремительно разлетается по цепочке командования. Анализируются текущие условия, информация о противнике, учитывается рельеф местности и состояние дорог. Один за другим подразделения выбирают собственный маршрут движения, организуют прикрытие и даже заботятся о резерве на случай внезапного столкновения. Конечно, вы можете изменить составленный штабным ИИ план действий по своему разумению, но не это главное.

Игра позволяет испытать чувства, которые не в состоянии дать ни один походовый варгейм, даже Combat Mission. Дэйв утверждает, что все это затевалось только с одной целью: вернуть компьютерным варгеймам атмосферу старых добрых настольных игр. «Я до сих пор с ностальгией вспоминаю наши с друзьями «настольные» баталии 70-80 годов, – признается он. – В Airborne Assault можно играть по сети или Интернету в более или менее «реальном» времени».

Результат: тотальное признание варгеймерами всего мира и самые высокие оценки в специализированной прессе. «Я не строю иллюзий, – качает головой соотечественник Рассела Кроу. – Варгеймы – это нишевый рынок. Однако... once a wargame designer, always a wargame designer, or so they say».

Я начинаю фантазировать об Airborne Assault в неназойливом 3D. Не все еще у нас умеют читать военные карты, а как здорово было бы оценить происходящее в перспективе! Хотя бы чуть-чуть приоткрыть занавес, отделяющий происходящее ТАМ от реального мира. Совершенно неожиданно Дэйв соглашается. Нет, он не считает 3D баловством. Просто на все нужны деньги. «Мы сфокусировались на интерфейсе пользователя и ИИ – это основные строительные элементы, без которых наша игра невозможна. Если мы когда-нибудь заработаем достаточно денег и у игроков будет интерес, мы модернизируем нашу систему».

Когда? Скоро. Лет через пять. Может быть, десять. Время теряет свою силу, если ты занят тем, что тебе интересно.

P.S. На сайте www.airborneassault.com и на .EXE DVD можно найти свежую демо-версию Airborne Assault. Ее будет вполне достаточно, чтобы составить собственное мнение об игре.

александр вершинин

Быть Кристофером Уокеном



Игра Neocron от немецкой фирмы Reakktor (чей последний официальный хит вышел еще на Commodore) — это грязная пена поднявшейся в 1999-м волны помешательства на киберпанке. А что у нас было в 1999-м от Р.Х.? The Matrix и Everquest.

Наши прямоходящие друзья из Reakktor (www.reakktor.com) кое-что сложили в уме, посчитали на бумажке в столбик, почмокали губами, затем решительно развернулись лицом к берлоге, где и скрылись, возбужденно дискутируя сами с собой. Уже через три с лишним года миру был явлен результат. Учитывая, что мода на все любое меняется каждые 181,5 дня, где-то в глубине души нам, наверное, немцев жалко.

«Еще одна MMORPG», Neocron (www.neocron.com) — фигура убогая и трагическая, почти по Федору Михайловичу. Принадлежит к сословию онлайновых РПГ, кои новостной отдел .EXE сначала называл вторичными, или второсортными, а ближе к новому веку стал просто отводить взгляд в сторону, сокрушенно пожимая плечами и не зная, куда деть руки. Большинство подражателей EQ-Элвису решили проблему собственного существования сами — просто перестав быть. Neocron же малодушно осталась влачить существование и вот теперь откушивает крохами даже не со стола Everquest, но отбросами из объедков, доставшихся Anarchy Online от Everquest. Могучая продовольственная база для жировки.

Как все же хорошо, что в России приключился официальный релиз Anarchy Online, — теперь с ней можно сравнивать. Neocron выжали именно из Anarchy Online путем ампутации открытых пространств. Молодцы немцы! Знают, чем взять городского жителя, — а большинство онлайновых фриков обитают вовсе не в легкомысленных палатках посреди девственных лесов. Городские жить не могут без полицейских, мафии, граффити, помоек и ночных бабочек. Все это и еще охапки другой мерзости — в новом онлайновом мире от Reakktor и CDV (www.cdv.de).

В главной роли — Кристофер Уокен (Christopher Walken). Человек с острыми зубами. Человек с тростью. Человек с глазами пришельца, подонка или архангела Гавриила. Надеюсь, разработчики еще не раз пожалеют, что бросили это драгоценное лицо в мусорный бак с другими образами для генерации персонажа. Кажется, это ролевая игра? Значит, мы будем играть роль.

Первый Кристофер Уокен был бунтарем и охотником. Он стартовал в касте повстанцев и жил вместе с ними в собственной квартире (!) на клочке свободной от бетонных джунглей земли. Миссий он не признавал и сразу отправился на прогулку, не забыв закрыть форточку, выключить утюг, надеть полученный при рождении бронежилет и прихватить с собой нож. Ну, как обычно.

Примерно час ушел на борьбу с глупейшим интерфейсом, попытки сориентироваться в бездарно организованной базе и поговорить с коллегами по несчастью. Единственный живой человек при виде Уокена отколол коленце: сиганул с балкона и разбился всмятку. Наверное, от волнения.

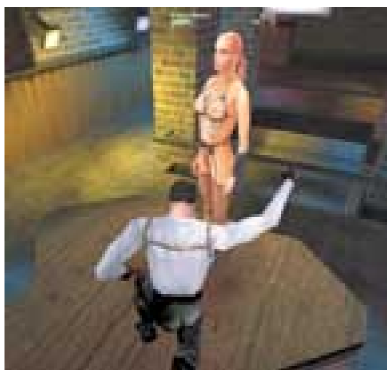
Кристофер Уокен невыразительно пожал плечами («Neocron богат средствами передачи эмоций!») и вышел в степь, где обнаружил трех волков. Из жизней в других онлайновых мирах Уокен смутно припоминал, что новички изводят крыс и тараканов, а при виде серого с визгом бросаются врассыпную. Поэтому охотник на оленей Кристофер Уокен вытащил нож и воткнул его в голову ближайшему волку.

Четвероногая тварь развернулась и нагло забралась на почти вертикальный утес — трюк, повторить который Уокен не смог, хотя пытался.

Животное нехотя возмутилось и принялось покусывать врага с неожиданной сдержанностью. Еще через пять минут вежливого втыкания («Neocron отличается уникальной неавтоматизированной, экшен-ориентированной боевой системой!») четвероногая тварь развернулась и нагло забралась на почти вертикальный утес — трюк, повторить который Уокен не смог, хотя пытался. В одном из









прыжков его поймал за седалище другой волк, и Уокен скончался на месте от полученных ран.

▶Авторы клянутся, что персонаж самостоятельно сопровождает ключевые слова вроде «привет» соответствующей жестикуляцией. Узнав об этом, Уокен Третий выходит на базарную площадь и орет: «SEXY! SEXY! SEXY!».
▶В разговорах Уокен предпочитает рассматривать обувь собеседников. Или куда он там уставился, этот падший ангел?
▶Здесь не стыдно и преклонить колено...
▶Уокен Третий любит Ника Кейва и (особенно) Кайли: «And I kissed her goodbye/Said all beauty must die». Очень пещерная музыка, да.

Второй Уокен не хотел конфликтовать с Системой и стал обычным офицером полиции. Потому что мечтал жить в социуме и быть его полноправным членом. Он послушно направился к наливающему миссии автомату и встал в очередь. Как и в Anarchy Online, персональный генератор заданий спросил у него желаемую крепость миссии: от «очень легкой» до «чрезвычайно сложной». Уокен выбрал «нормальную» (он самый обычный, вашу маму, кибератлет) и взглянул на список работ. Вывоз мусора (натурально: recycling!), помощь строителям и рабочим он отмел сразу — офицеру полиции не пристало заниматься поденной халтурой. В графе «опасное задание» значилось: «Убить ядовитое растение. Мы хотели бы, чтобы вы придушили не меньше пяти ядовитых фикусов». Когда он соглашался, руки дрожали от негодования. Им вторил компьютер, отметивший недостаточный опыт офицера для выполнения подобной задачи. Уокен слишком зелен для фикусов!
Понижение сложности задания принесло благотворные результаты: Уокен не глядя согласился убить МАЛЕНЬКУЮ БОЛЬНУЮ КРЫСКУ. Затем он поднялся на высокий мостик и, оголив все тот же ножик, с криком «Джеронимо!» попытался спрыгнуть на крышу пролетавший полицейской машины, промахнулся и расшибся насмерть.

Третий Уокен получился натуральной сволочью. Он вылупился в принадлежащих мафии апартаментах, в районе красных фонарей («Neocron — самая откровенная и волнующая онлайновая РПГ!») и сразу отправился клубиться. Налюбовавшись на витринных теток в прозрачном, он проник в стрип-клуб и потратил четыре раза по пятьдесят на пип-шоу с полноправной обнаженкой. Методом проб и ошибок он выяснил, что стриптизерши во всех кабинках суть клоны. Все одинаковые, дряни! Раздосадованный, Уокен потребовал «книгу жалоб и предложений» с целью вписать туда кляузу... хотя бы на отсутствие шоу с консумацией. К счастью, «книга» тоже не была предусмотрена.
Ха. Клубное движение не пасует перед подобными проблемами, и вот Уокен покупает наркотики у одной из проституток (150 у.е.), приобретает в баре четыре бутылки алкогольного (20 у.е. штука) и угощается всем сразу. Одновременно он пытается развести другую девицу на интим, но у той не оказывается нужной строки диалога — сексуальное столкновение с виртуальностью отменяется по техническим причинам. И ладно, поскольку Уокена настигает употребленная благость, экран идет рябью, а сам герой киберпанковского будущего оказывается способен передвигаться лишь на карачках. Причем в непредсказуемом направлении!
В этом бравом состоянии кибер, вашу маму, атлет Кристофер Уокен Третий вползает в ночной клуб Disco, где на ощупь находит танцпол с девицами и сцену со стриптизершами. Не обнаружив обещанной функции «танцевать», подонок без колебаний вытягивает уже знакомый нам вездесущий нож и начинает кромсать девчонок. Секьюрити с «Узи» не ведет и бровью, лапочки то вопят, то снова танцуют. Не вставая с колен, Уокен укладывает троих (Dude из Postal кушает локти от зависти) и набрасывается на охранника, который наконец лишает несчастного жизни выстрелом в упор. Уокен с облегчением оседает на пол, чтобы больше никогда — слышите, никогда! — не вернуться в Neocron.
Вот оно, счастье.

Уокен слишком зелен для фикусов!

Тема

внимание: ТРЭШ!



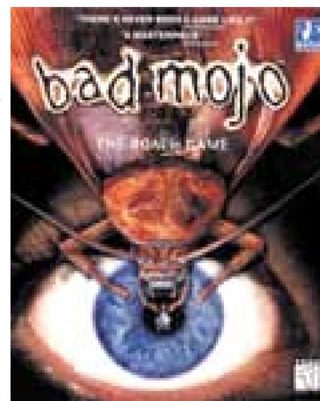
Внимание: ТРЭШ! или История «О»

Жу... жу... журнал Game.EXE сам страшно боится, но все равно предупреждает: не пугайтесь, девчонки, не впадайте в панику, потому что апрельский номер — это только начало, но уже оно поразит в самое сердце: уверенная материализация сладчайшего игрового жанра «трэш», трэшевая эстетика для первоклассников, краткая, но полная чудесных превращений промискуитет-история нашеготрэша, светодиодный карманный ТРЭШОМЕТРЪ™ (опознаватель трэша, продается отдельно), конкурсы, загадки, викторины, а также ликующие слюнообильные вести с трэшевых ПК-плантаций!

Откуда? А если мы скажем, что «виновата» сама мать-культура, предложившая цивилизованному сброду делить все и вся на «культурное» и не очень, вы не сильно обидитесь? Не поддающееся категоризации в традиционных ценностях, ОНО без лишней рефлексии объявило себя контркультурой, то есть таким же белым, как белый, только черным. С течением времени с контркультурой свыкаются, ее идолы стареют и становятся фигурами культуры основной, не забывая при этом то и дело выставлять за дверь что-нибудь «совсем уж хулиганское». Процесс вечен, как колесо времени. Перпетуум мобиле существует.

Почему? Одной из главных причин появления пятен на Солнце принято считать отсутствие финансирования. Что ж, это правда: у социума не хватает денег даже на культурное, поэтому немытый и нечесаный (по этой самой причине: опять петля) трэш может спокойно катиться дальше. Требовательные судороги в области желудка подвигают трэш-маэстро на еще более веселые попытки оттяпать от общего пирога доступными им методами. Имя которым — легион и все как один возмутительны.

Как? Эстетика трэша плывет на двух больших кровельных гвоздях, известных также как правило двух «Ъ»: дешево и сердито. Максимизация обеих величин рождает легендарные проекты и даже культы. В методах достижения цели трэш сродни Никколо Макиавелли: оправдывается все. Правило слишком хорошее, чтобы не заинтересовать даже вполне обеспеченные культурно-творческие слои, кои с переменным успехом и усердием стилизуются под адептов трэш-жанра или просто «вдохновляются» их работами.



Bad Mojo от Pulse Entertainment, 1996 год. Главная игра из жизни тараканов. Не то чтобы каждый разработчик спал и видел, как бы только сделать к ней ремейк (на худой конец — написать новую игру о тараканах), но все-таки.

Елочка, зажгись! Потому что все эти сухие культурологические калькуляции вполне работают и для КИ-трэша. С выписанными в блокнотик в «Ленинке» общими приметами мы обходим игровые владенья и понимаем: всюду жизнь! А здесь особенно: самый дикий трэш никто даже не пытается обличительно тыкать пальцем, именовать, ловить сетью и капканом, приручать, разводить, добывать за футболопригодную голову, толстую кожу, редкие бивни или пушистый хвост. Спорадической данью внимания игротрэшу до сих пор отличались лишь мы, суровый и вкореньзрящий журнал козьмапрутковской породы. Game.EXE всегда всласть награждает отборный трэшакъ почетным знаком «Малиновый ЯтьЪ», но ведь шутя, хохмы для.

Однако «Стар Треку» — стартреково, а час пробил.
И кое-кому пора легализоваться.
За сим повелеваем тебе, трэшакъ: появись.

И раз уж ты здесь, мы не можем больше утаивать факты. Мы готовы нырнуть в твою историю, разобраться в запутанной хронологии, упиться десятками трэш-названий и объявить имена подлинных королей. Мы отважно вступим в особое измерение, где с лица знакомой, казалось бы, игры в любой момент может сползти маска, обнажая загнутый уродливый шнобель и обрамленное щупальцами ротовое отверстие закоренелого трэша. Мы перейдем в сумеречную зону.

Обратите, пожалуйста, внимание на патентованный ТРЭШОМЕТРЪ™ журнала Game.EXE, установленный для вашего удобства неподалеку. Может быть, разумнее всего будет воспользоваться им прямо сейчас и самостоятельно обнаружить всю шокирующую правду о

вероятном количестве трэша, в который вы, ничего не подозревая, переиграли в своей никчемной жизни? А потом, просмотрев наш основанный на подлинных событиях и показаниях выживших очевидцев последующий материал, узнать горечь искреннего отчаяния, убедившись, насколько вы оказались правы...

Первый на свете компьютерный трэш? Ну, если на лучшие годы вашей информационной жизни пришлась хотя бы одна игра, строением подсознательно напоминающая ранние видеомагнитофоны «Бетамакс» (безвкусная серебряная отделка, чудовищные габариты и неудобство стыкующихся друг с другом модулей, подкассетник размером с коробку для обуви и орган дистанционного управления на коротком толстом шланге), будьте уверены — то был он. Creature Shock, Mortal Kombat, Terminal Terror — вы помните эти донельзя характерные имена, вибрирующие по соседству с благопристойными Terminal Velocity, Dark Forces и Ultima Underworld? Выбирайте любое. Некоторые, впрочем, склонны считать первой трэш-игрой Wolfenstein 3-D (Гитлер в стальном роботизированном доспехе со скрипом, но прошел проверку на нашем ТРЭШОМЕТРЪЕ™), но в тот бронзовый век нарождающееся понятие «трэш» как таковое парило существенно выше, нежели термин «компьютерная игра» (под которым разумелся преимущественно Commander Keen), так что это в сущности комплимент.

Названия трэш-игр, как вы могли уже убедиться, строятся самым очевидным стенобитным образом. В имени настоящего трэша умещается его сущность и наша аргументация; там содержатся ужасающее прошлое, настоящее и будущее продукта, самые потаенные мечты и устремления автора, отдаленный писк упрятанной под замок совести и даже робкая девелоперская надежда на исправление плюс начало цветущей новой жизни. Поспорить с бронебойностью заглавий компьютерного трэша не могут даже телевизионные сериалы, умерщвленные в стадии пилота либо прерванные на середине первого сезона. Желаете представительскую выборку? Пожалуйста, хватаем наугад, исходя исключительно из этимологии: The Fortress of Dr. Radiaki, In Search of Dr. Reptide, Crime Patrol, Drug Wars, Nerves of Steel, Quarantine, Rise of the Triad, Terminator Rampage, Fatal Racing, Bad Mojo... Точность? Стропроцентная. В самом деле, ну как может не пройти ТРЭШОМЕТРЪ™ нечто под названием The Fortress of Dr. Radiaki? Или Terminator Rampage? Или тем более Bad Mojo? Это хороший, классический, искренний, белый трэш, по праву занимающий нишу в истории КИ. Он образовывает дополнительные деления на шкале качества и увеличивает экзистенциальный разрыв между Magic Carpet и The Grinch. Его вспоминаешь с большой теплотой в сердце. Без данной разновидности трэша у нас не было бы Postal.

Несколько хуже, когда очевидное гуано пытается прикрыться именем бесконечным и витиеватым, вроде Hell: A Cyberpunk Thriller, Chaos Overlords. Strategic Gang Warfare или же Cybergenetic Ranger: Secret of the 7th Planet. Низкопробная сущность проекта равно ослепительно просвечивает сквозь вуаль второсортных литературных жанров и настольных игр (мозги авторов которых функционируют по той же таранной схеме), но тут все обстоит куда печальнее: этот трэш пытаются продать. Перед нами черный, своевременный, подленький коммерческий трэш с не менее длинной и почетной историей. Без него не существовало бы Postal 2, блн.



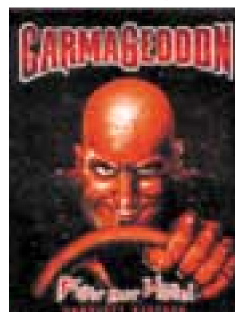
Раритет. Гордость коллекции. Единственный уцелевший скриншот самой любимой игры Game.EXE. The Fortress of Dr. Radiaki, DigiFX Interactive и Merit Studios, 1994 год.



Продолжая автомобильную трэш-тематику... Quarantine от Imaqexcel, GameTek и Мартина Скорцезе продемонстрировал нам в 1994 году оборотную сторону быта таксистов из далекого грядущего. Незабываемо.

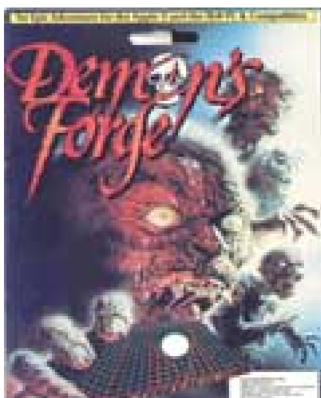
(По техническим причинам редакция данной энциклопедии вынуждена опустить тома «Трэш в кино и компьютерных играх», «Ненормативная лексика программирования» и «Стивен Кинг и компьютер: от «А» до «Б».)

Исторические фигуры на мировой трэш-арене известны вам, читатель, не хуже, чем многострадальной редакции. Это Винс Дезидерио (Vince Desiderio) и Майк Джарет (Mike Jaret). Это Американ Макги (American McGee). Это даже, если верить выбитым «Дайкатаной» очкам на ТРЭШОМЕТРЪЕ™, поздний Джон Ромеро (John Romero). Это Майк и Саймон Вудруффы (Mike & Simon Woodroffe), это Дерек Смарт (Dereck Smart), Эд дель Кастилло (Ed del Castillo) и Юбер Шардо (Hubert Chardot). В данном отношении ТРЭШОМЕТРЪ™ безжалостен. Он не прощает творческого каннибализма и самоедства, жанрового алкоголизма, эпистолярной агрессивности и липовой контркультурщины.

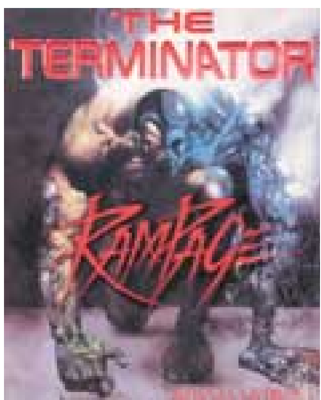


Комментарии излишни. Разбуженный среди ночи истошным криком в ухо («ТРЭШ!!!») человек мгновенно вспоминает «Кармагеддон»...

На уровне королевских трэш-контор всех ваших GameSquad, 4D Rules и Liquid Entertainment стоит Fun Labs, разработчик бессмертных Secret Service: In Harm's Way (категорию трэша опять же крайне легко определить по названию) и Cabela's 4x4 Off-Road Adventure. Позицию главного трэш-издателя делят между собой инь и янь фекальной компьютерной индустрии: Troma Entertainment (идейный бессребреник, см. ниже по течению) и Activision Value Publishing (побил







жили жанры, по сути являющиеся настоящими инкубаторами трэша. Action/adventure и survival horror — просто аквариумы с бойцовскими трэш-рыбками. Любой квест в наше время, в независимости от художественных достоинств, — сам по себе нецензурное контркультурное послание, подрыв устоев и коммерческая эксплуатация покойников...

Читатель, позвольте вашему гиду — бесстрашному дефлорированному изданию Game.EXE — до конца сыграть роль Виргилия и провести вас на самое дно хит-парадов, к спискам худших игр всех времен и народов — квинтэссенции истории компьютерного трэша.

Проанализировав аналогичные боттом-листы крупнейших Интернет-сайтов, мы взяли на себя смелость и труд составить объединенную десятку самых немыслимых оскорблений природы, когда-либо увидевших магазинные полки. Вдумчиво, шевеля губами, читайте ее до конца (большего саспенса для позиции даны в обратном порядке), затаив дыхание. Пусть каждое из нижеследующих имен будет каленым железом выжжено в вашей памяти, читатель. От этих игр зашкаливало наш ТРЭШОМЕТР™. На предпоследнем имени он задымился. На финальном же — вышел из строя... Читайте до конца. Это история.

Худшие игры всех времен и народов по версии Game.EXE в порядке убывания качества:

10: Emergency Rescue: Firefighters.
9: A Collection of Activision Classic Games for the Atari 2600.
8: Demon's Forge.
7: Emmanuelle: A Game of Eroticism.
6: Avalon Hill's Diplomacy.
5: Waterworld.
4: State of Emergency.
3: Extreme Paintbrawl.
2: Nitemare 3D.
1: The Grinch.

Фраг Сибирский, Александр Вершинин.



Game.EXE'ы ТРЭШОМЕТРЪ™

Внимание! Успешно прошедший тестирование игропродукт получает право носить на своем теле лейблы: «100% трэш: проверено электричеством», «Малиновый ЯтьЪ», «Журнал Game.EXE предупреждал» и «Почетный член сообщества КИ».

Пункт первый
Раскрывает ли название подозрительной игры характер ее собственного геймплея самым бесстыдным образом? (Примеры: Gore, Carmageddon.) Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт второй
Встречался ли вам на протяжении подозрительной игры огромный говорящий пенис? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт третий
Посещало ли вас во время взаимодействия с подозрительной игрой ощущение, будто определенные визуальные параметры героя (как-то: бицепсы) или же героини (как-то: филейные части) злонамеренно не соответствуют человечески общепринятым? (Примеры: Rune, Tomb Raider.) Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт четвертый
Основана ли подозрительная игра на кинопродукции подчеркнуто низкопробного характера? (Примеры: The Thing, I Was An Atomic Mutant!.) Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт пятый
Страдала ли подозрительная игра всеми известными вам родовыми муками (бюджетной асфиксией, публикаторским несрастанием, недержанием демо-версий)? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт шестой
Не минуло ли со времени последней твердо обозначенной даты релиза подозрительной игры более шести лет и не испытываете ли вы лично желания впасть в криогенную заморозку с целью дождаться ее неминуемого выхода на развалинах цивилизации? (Примеры: Duke Nukem Forever, Prey.) Если ответы положительные... Внимание: ТРЭШ!

Пункт седьмой
Рулили ли вы на протяжении подозрительной игры газонокосилкой? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт восьмой
Не казалось ли вам в течение подозрительной игры, будто вы управляете не цельным героем, но какими-то вольными анатомическими объектами? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт девятый
Использовали ли вы по ходу подозрительной игры мелкую пушную живность не по прямому назначению? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Пункт одиннадцатый
Фигурировал ли в подозрительной игре космос? Если ответ положительный... Внимание: ТРЭШ!

Психопасьянс против биосаперов из ада

Исполинский ящер раскусывает сиамских близнецов, сросшихся ступнями. Жители небольшого городка замечают руконогую летающую тарелку с зеленым упырем внутри. «Он показал мне язык, а затем умял бабушку, стадо коров и учителя по рисованию!» — вспоминает седой, но счастливый девятилетний мальчик. Тридцатиметровая женщина ищет полновесного партнера. Мозг без страха, упрека, селезенки, таза и столичной прописки... Что все это означает? Правильно: I Was An Atomic Mutant!.

«Мирный атом: миф или реальность?» — с таким вопросом обращаются режиссеры новой американской нетленки I Was An Atomic Mutant! к своим согражданам, буржуазному правительству страны, ко всему свободно мыслящему человечеству и собственной совести. Вправе ли разум вмешиваться в дела природы? Не ведет ли атомная революция прямиком к исчезновению человечества как вида? Перед советской премьерой собравшиеся на пресс-показ журналисты обсуждают противоречивые и зачастую истерические мнения западных коллег...

Рабочая трибуна

Еще одно изумительно бездарное, идиотическое, изощренно жестокое творение о гигантских существах в депрессии соответствующих размеров. Как может кто-то уже вышедший из ворот детского сада придумать нечто похожее на I Was An Atomic Mutant!?

Нью-Йорк Пост

Казалось, они перебрали уже все части тела. Один монах пытался уговорить другого с помощью «кунфу астральной проекции» и летающей смертельной одинокой ступни. В другой раз женщину заперли в подвале, где она была замусолена всевозможными мерзостями, в их числе и вполне самостоятельной рукой. Рукам веселее: они ловко бегают на пальцах, могут карабкаться и держать (держаться?) различные предметы, легко скрываются от глаз за батареей центрального отопления и под шкафом, могут сложиться в фигу или показать фак... Но мозг? Парящий в паре метров над землей мыслительный орган, сиротливо волочащий за собой спинной корд, мечущий им различные предметы и строящий глазки дамочкам?! Вот что можно наречь настоящим полетом мысли!

Боксофис Мэгэзин

Мы предпочли бы название «Зомби-холокост», но и I Was An Atomic Mutant! тоже потянет. Конечно, было бы здорово, если б родителей пришельца из измерения Икс прикончил маньяк в костюме Санта-Клауса, осиротевшего Чужого до двадцатого Рождества воспитывали бы монахини из монастыря Святой Елены, и однажды зеленый слизняк посмотрел бы «Войну миров», сконструировал огромный механический костюм и отправился бы в супермаркет на встречу с веселыми бородачами в красных тулупах...

Глоуб энд Мэйл

Пасьянсы... «Саперы»... Забудьте. Отныне I Was An Atomic Mutant! станет для вас воплощением медитативности и буддистского спокойствия. Вы не думаете. НЕ ДУМАЕТЕ. Под мерный гул содрогающейся земли, вибрирующие ухом взрывы и студийное эхо голосов стресс и негатив выходят из вас. Выходят прочь. Вы не думаете. Вы отдыхаете.

Милуоки Джорнал Сентинел



Польку-краковяк пришелец изучил еще будучи вот таким головастиком на уроке природоведения.

I Was An Atomic Mutant!

www.atomicmutant.com
жанр: Ностальгический синефильский трэш
суть: Одна жизнь, четыре монстра, целая планета городов. Нюхните плазменного луча, жалкие червяки!
разработчик: Canopy Games (www.canopygames.com)
издатель: ValuSoft (www.valusoftsupport.com)
системные требования: Зверское настроение



Где моя «Долчегаббана»? Где «Прада»? Где «Мерседесик»? Хватит, я подаю на развод!

Нежнейшая изи-листенинг-мясорубка. Искушенные монстры разносят в щепы целые города под бархатный коктейльный лаунж, закусывают деликатным джазом очередную домохозяйку... «Человечность» — такое ВКУСНОЕ слово! Они модны, они стиляги, они гигантские идолы незамороченного образа жизни. Пришелец из Икс, ты наш танцевальный герой! Мозг, ты интеллектуальная элита! Черт побери, мы любим этих уродцев!

Креатив Лоафинг

Инвэйдер-Икс — специалист по налаживанию прочных контактов с землянами.

Пятидесятые принесли множество замечательных вещей, I Was An Atomic Mutant! в их числе. Помесь хардкорного порно и сатанинских обрядов, генитальная обнаженка, густой томатный кетчуп и задорная невменяемость происходящего. Отличный пример настоящего искусства на букву «Б»: с декапитацией, кастрацией и — вы знали! — агрессивными, чудесно левитирующими фаллосами из первоклассного каучука, извергающими мутный кефир и высекающими искры из стен на поворотах. Сюжет построен на противостоянии китайской триады и супружеской пары волшебников, способных совокупляться прямо в чистом воздухе и при этом поражать каратистов потоками лучистой энергии... Что? Простите. Мне подсказывают, что это не трэш, а порнотрэш, я ошибся залом.

Джорнал Ньюз



Сообщества феминисток обязаны принять эту дешевку с распростертыми объятьями. Импонирующий образ вагинальной американки с альтернативной внешностью, возвысившейся (буквально) над потенциальными насильниками, скроет от них факт чрезмерного зрительного контакта со стороны сексуальных преследователей с явно увеличенными клиторами, завороженных беспрецедентным размером бюста героини. Ничего, скоро их всех ждет тотальная боббитектомия... Оставшиеся персонажи вполне подходят на роли отвергнутого миром ученого и разношерстных жертв ядерных испытаний.

Сан-Диего Юнион Трибьюн

В серийном разрушении городов есть что-то библейское. Содом, Гоморра. Божий гнев. Но может ли бестелесный мозг стать Мессией? Если да, то как лучше всего принести его в жертву? И эти странные помощники... С женщиной-апостолом прихожане могут смириться – но ящерица и инопланетянин? Мы согласны с перспективой открытия миссий в других мирах и становления межпланетной религии, да. С животными сложнее – ученые до сих пор отрицают их разумность и, следовательно, пригодность для теософского обращения.

Сандей Черч Обзервер

Ассоциация атлетов от всего сердца рекомендует I Was An Atomic Mutant! для энергичного продвижения в массы. Можно ли придумать лучшую рекламу для дискоболов и копьеметателей, чем исполинская девушка, отправляющая в полет как отдельных людей и коров, так и целые парковки автомобилей или эшелоны бронетехники? Специальная отметка: для продажи в гипермаркетах модели человеческих существ, вываливающиеся из летящих транспортных средств, должны быть вымараны или заменены на такие же, но с зеленой кровью или сигаретами в зубах. Особенно с сигаретами.

Спорт Экспресс Викли

За что мы обожаем отборный трэш? Объектами нашей приязни становятся дикие сюжетные грыжи: межгалактический наемник Барбарелла (наряженная в прикид поменьше вашего носового платка) и ее команда поклонников группы Manowar спасают трио земноводных супермоделей из лап пустынных роботов-зом-

кующих бесконтактное шаолиньское кунфу с тех пор, как их хозяина порезал бензопилой подросток в костюме Дарта Вейдера, оказавшийся на поверку женой президента Объединенных Штатов... И где, спрашивается, хотя бы что-нибудь похожее в I Was An Atomic Mutant!? Сюжета нет! Как коровой слизало. Пусто! Ничто — обратное полному! Лишь «бум-бум», «бах» и «ай форгот ту свич оф май стоув»!

Спецэффектам Рептомикуса завидуют и «Кисс», и Элис Купер, и даже Майкл Дж. Эксон.

Фейд Ин

Если бы Дж. Кармак смотрел хорошее кино, он забросил бы DOOM III и на весьма приличном движке последнего сделал бы I Was An Atomic Mutant!. Разбирайся Б. Гейтс в трэше, I Was An Atomic Mutant! лежал бы в каждом компьютере как раз между Internet Explorer и Trash Can. I Was An Atomic Mutant! станет «Игрой года» по нашей единственно правильной версии, не вопрос.

Гейм.ЭКЗЕ

Александр Вершинин.



Комические рейнджеры

Они появились из неизведанных глубин галактики и начали планомерно захватывать одну планету за другой. Никто не знает, зачем они пришли. Клисанские корабли бесстрашны, они не выходят на переговоры и никогда не просят пощады. Неважно, кто ты — малок, пеленг, феянин, гаалец или человек. Завтра Махпелла будет в твоей звездной системе. Ты хочешь спасти свою семью от мучительной смерти в лучах абсолютной матрицы и заработать много денег? Тогда становись космическим рейнджером!

Главный корабль клисан называется Махпелла. Этот гигантский разумный монстр является продуктом небиологической эволюции. Он перемещается от одной звезды к другой вместе со свитой маленьких кораблей — не то детенышей, не то симбионтов. Чтобы понять причину вторжения клисан, необходимо поговорить с Махпеллой, но пока это никому не удавалось — одна за другой отборные армады Содружества гибнут в схватках с клисанами. Галактический Совет делает ставку на отважных пилотов-одиночек. Только очень маленький корабль может пробраться сквозь защитный рой прилипал-симбионтов к заветной Махпелле.

Стань одним из нас!

Все больше отважных существ из пограничных систем Содружества пополняют ряды космических рейнджеров. Они оставляют свой родной дом и отправляются бороздить космические просторы, полные неизведанных приключений. Они — настоящие герои, живущие среди нас. Взгляните в их светлые лица — быть может, вы узнаете своих соседей!

Орролин: ренегат, никто, грязный пират. Решил почувствовать бремя ответственности и сбросить личину пирата, став рейнджером... Пока ничего не добившийся, но честный служака Данила. Выскочка, по природе лидер, о чем свидетельствует соответствующий навык. Недавний космополисмен Пехи Монца. Уволен за взятки, но вина не доказана. Общителен, имеет навык обаяния.

Орролин, Данила и Пехи Монца уже получили свои космические корабли и триста кредитов подъемных. А когда ТЫ присоединишься к нам? Обращайся прямо сейчас в ближайший регистрационный пункт твоей планеты!

Сделай это сегодня, рейнджер!

Поздравляю! Такие герои, как ты, сейчас особенно нужны галактике. Чтобы поощрить твои патриотические усилия, мы даем тебе космический корабль и небольшую сумму в 300 кредитов. Да, это немного, но это все, что мы можем себе позволить, — затраты на содержание орбитальных боевых кораблей слишком высоки. Вот тебе лицензия на торговую деятельность: ты можешь заработать



Секретные комбинации для просмотра фотографий авторов: Дмитрий Гусаров (директор проекта) — [CTRL]+[SHIFT]+Dimka; Александр Язынин (главный художник) — [CTRL]+[SHIFT]+AlexArt; Алексей Дубовой (главный программист) — [CTRL]+[SHIFT]+Dab. Мне кажется, это вполне в тему...

Мы отпускаем тебя в большой и взаимосвязанный мир, который живет и развивается самостоятельно. Более полусотни звездных систем, свыше 200 планет и станций, населенных разумными существами, ждут тебя. Здесь постоянно живут и действуют сотни кораблей, управляемых другими пилотами. Это мирные суда и военные крейсеры, корабли пиратов и захватчиков-клисан, а также более 50 рейнджеров, которые являются твоими прямыми конкурентами в достижении главной цели — изгнании клисан из нашей галактики.

Ты — космический рейнджер, поэтому сам выбираешь свой путь! Ты можешь стать воином, пиратом или торговцем. Ты можешь убивать и грабить, предавать и помогать, действовать напролом или искать обходные пути. Но помни: любой твой поступок будет оцениваться правительствами планет и капитанами других кораблей. Все капитаны кораблей наделены собственным миропониманием и стремятся к достижению собственных целей. Пираты промышляют грабежом, военные корабли защищают свои системы, торговцы думают над тем, что им купить и где продать, а рейнджеры борются с клисанами, но при этом могут заниматься пиратством или торговлей в зависимости от личных наклонностей.



Выбор оборудования для корабля превращается в сплошное мучение — на каждой планете магазин со своим ассортиментом, ценами и качеством. Опытные игроки внимательно слушают новости — и летят за дефицитом сломя голову.

Сдал протоплазму — помог Содружеству!

По многочисленным заявкам в системе Денебола открылся новый Центр рейнджеров «Синий огонь». Центр уже работает и ждет рейнджеров с протоплазмой. Внеси свой вклад в общее дело борьбы с клисанами — сдай протоплазму в ближайший Центр рейнджеров!

Наши орбитальные научные лаборатории день и ночь бьются над разгадкой происхождения клисан. Структура клисанских кораблей почти не изучена, поскольку их невозможно просканировать. Никому не удавалось захватить корабль клисан целиком. Остающиеся после уничтожения вражеских кораблей ошметки, называемые протоплазмой, представляют большой интерес для ученых и промышленности. Неслучайно именно протоплазму выбрали мерилом вклада пилотов в борьбу с клисанами.

Ученые Содружества пока не в состоянии понять принцип действия разрушительного оружия клисан, поражающего обшивку и внутреннее оборудование кораблей. Согласно гипотезам, действует механизм смещения орбит электронов и хаотичного изменения заряда атома. Теоретически такой эффект может произвести лишь полная, или абсолютная, матрица атомных констант. На практике это никогда не удавалось осуществить, и, вероятно, здесь действуют неизвестные процессы управления микромиром.

Сдавая ученым протоплазму, ты помогаешь расам Содружества больше узнать о беспощадном сопернике. Одолеть врага можно двумя способами: найти главный корабль клисан и уничтожить его в честном бою или в сотрудничестве с учеными создать Ментальный Коммуникатор. Он поможет тебе вступить в ментальный контакт с Махпеллой, узнать причину вторжения клисан в нашу галактику и выбрать вариант концовки, исходя из полученных знаний.

«Космические рейнджеры»

www.elementalgames.com/rus/r_all.php
жанр: Игра
суть: «Космические рейнджеры» представляют собой уникальное сочетание элементов приключенческой, ролевой, тактической и стратегических игр, действие которых происходит в космосе. Аналогов этой игры просто не существует!
разработчик: Elemental Games (www.elementalgames.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)
системные требования: Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium 233 (рек. Celeron 433), 64 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM.

сложность средняя
графика 4
сюжет 2
музыка 3
звук 3
управление 4
интересность 4,7





Космические сражения организованы в походовом ключе на манер Combat Mission. Игроки отдают команды, а затем наблюдают за происходящим какое-то время.

Транклюкатор представляет собой автономное устройство, запрограммированное для защиты корабля-хозяина. Если хозяину, по мнению транклюкатора, угрожает опасность, он обрушивает на врага всю свою огневую мощь. Обладателям таких устройств не страшен сам черт, потому что транклюкатор никогда не подводит.

Позволь себе лучшее и даже немного лишнего! Приобретай товары для рейнджеров в специализированных гаальских магазинах!

Поставь себе жупи!

Каждый рейнджер заботится о своем космическом корабле и старается поставить на него самое мощное вооружение, самые быстрые двигатели и самые чуткие сканеры. Раздобыть высокотехнологичное оборудование непросто, да и стоит оно немало денег, но чего не сделаешь ради спасения своей шкуры? Наша компания предлагает вам комплектующие и артефакты для космических кораблей любых типов по вполне доступным ценам!

Железные жупи поселяются на обшивке корабля и после внесения питательного раствора начинают выделять жупинум — особый продукт, придающий обшивке прочность и эластичность. Колония контролируется и пополняется маткой!

Черная жижа — смесь, полученная учеными древности. Формула черной жижы безвозвратно утеряна, но контейнеры с этой смесью до сих пор находят в разных частях галактики. Черная жижа, помещенная в топливный бак, действует как катализатор: количество топлива постепенно увеличивается.

Отморозки — сверххолодные бактерии, которые живут на любой теплой поверхности. Размещение колонии отморозков на двигателе охладит его, тем самым стабилизировав скорость корабля в жарком бою.

Нанитоиды — это интеллектуально развитые миниатюрные роботы. При помощи уникальной программы способны ремонтировать даже неизвестные им предметы.

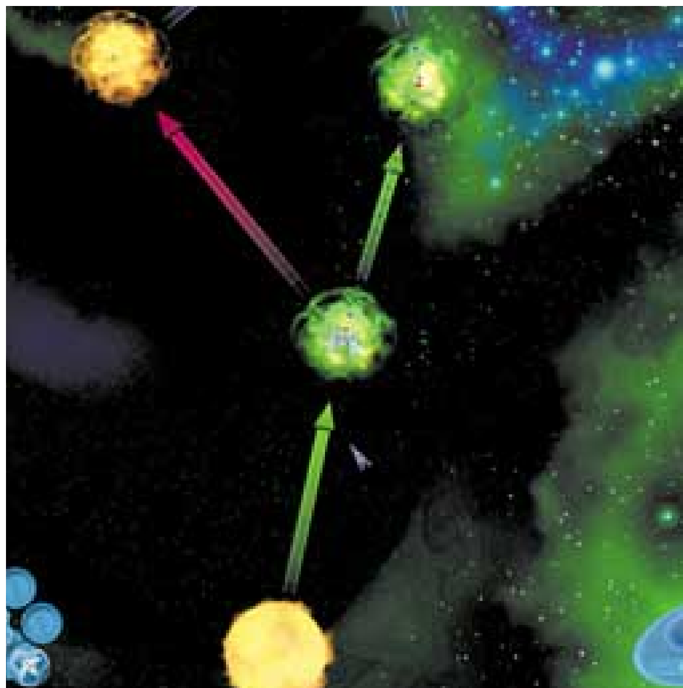
Z-трансмиттер при активации передает в гиперпространство тысячекратно усиленную запись голоса умирающего клисана. Услышавшие эту запись клисаны не могут устоять перед зовом и летят на помощь.

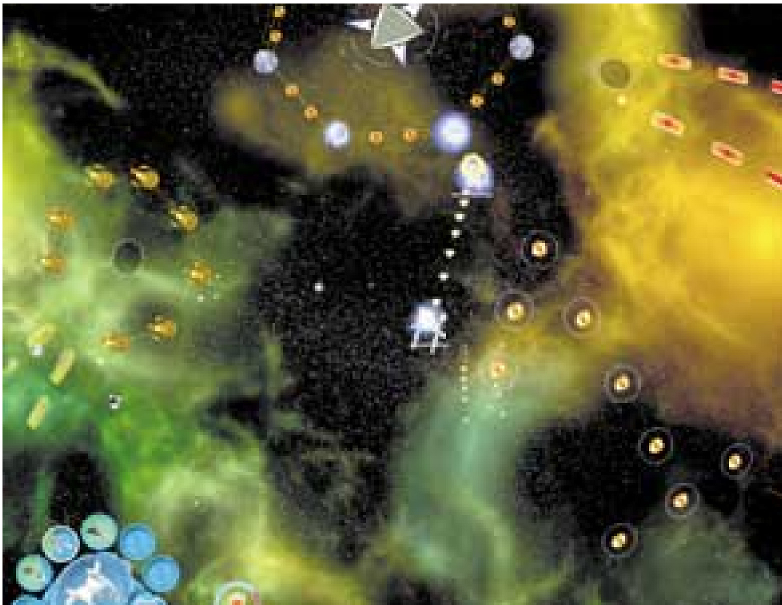
Межзвездное путешествие проходит в гиперпространстве. Рейнджер может выбрать безопасный, но длинный путь или чуть «срезать» с риском нарваться на пиратов. Впрочем, многие игроки делают себе карьеру, уничтожая пиратские (а иногда и не только) корабли в «гипере».

Приключения Пехи Монца

Недостатка в приключениях не будет, если следить за новостями. Там золотуха — здесь понос. Пиратов скоро будешь знать поименно. Капитаны спамят эфир. «Давай объединимся и замочим Онирана? Добычу поделим побратски». На планете Латинда фэяне встречают нас недружелюбно. «Поправить положение поможет вклад в размере 1195 кредитов. — У меня нет денег. — Ну а что вы тогда хотите? — Хорошо, вот вам деньги. — Теперь у нас к вам отличное отношение!»

Многотрудным путем через половину галактики привезли запись государственного гимна с планеты Запорожец. «Что-то пленка тянет. Вы что, помещали ее в свой морально устаревший проигрыватель?» Не нашелся,





При виде этого кадра у игроков пенсионного возраста на глазах блестят слезы. Star Control! Стычки во время гиперпространственных перелетов проходят в «реальном» времени. Управление только с клавиатуры. Ленивые игроки могут автоматизировать процесс, но избежать сражения все равно не удастся.

ветить. Получил за кассету 1700 cr, на обратном пути привязались два пирата: «Дай денег, дай денег!». Дал одному тысячу, отстал. Второй не хочет отпускать за полцены: «У меня что, на лобовом стекле написано «ЛОХ»?».

«Раса пеленгов относится к виду жаброшеих амфибий, обычно именуемых лепрасами. Прямая и быстрая выгода любыми способами — единственная цель как отдельного пеленга, так и пеленгской цивилизации в целом. Ко всем другим расам пеленги относятся одинаково плохо. Особенно к тем, кто умнее. Фэяне — раса гуманоидов-гермафродитов с большим фасеточным мозгом».

Текстовые квесты — воспоминания об играх до изобретения персонального компьютера. Отличное самочувствие. Вы очень сильны. Вы встали на путь истинный. Холодное отношение охраны. Заключенные к вам нейтральны. Вы умный. У вас на счету 3279 cr. Попытаться сбежать? Сидеть спокойно, познакомиться еще успеем.

Нирвана. Дорогая, я дома!

«Космические рейнджеры» сделаны из фрагментов наших детских воспоминаний о компьютерных играх, из мусора, что хранится в нашей памяти: текстовые РПГ на ZX Spectrum, Star Control, Master of Orion, Elite, «Вангеры» довангеровской эпохи, Pirates!.
За десять лет не изменилась даже графика — все те же плоские картинки и управление от руки, будто не было ни Homeworld, ни Freelancer, ничего. Разработчики без всякой рефлексии горстями черпают из кладовых мировой КИ-культуры. Там, где другие на цыпочках, в белых халатах, «не навреди», с пинцетами — владивостокские парни ходят в кирзовых сапогах и телогрейках. Им плевать, что «так уже не делают». У них «уникальное сочетание элементов приключенческой, ролевой, тактической и стратегических игр, действие которых (всех сразу! — **Прим. ред.**) происходит в космосе». Авторы были абсолютно уверены, что делают самую выдающуюся игру всех времен и народов. Эта искренняя уверенность наделяет «Космических рейнджеров» чертами произведения наивного искусства.
Сюжет отсутствует. Системные требования тоже. Персонажи — марионетки. Тексты написаны так плохо, что их хочется распечатать и повесить на стену в рамке. Отдай их редактору — игра растает, как выброшенная на берег медуза. «Космические рейнджеры» — это подарок, которого мы с вами не заслужили.

Собственная смерть — всего лишь краткий, незначительный эпизод между Load и Save. «Вы погибли, Пехи Монца, и теперь вся слава достанется другим рейнджерам!» Стремительно ползут титры. Остановиться невозможно. «Космические рейнджеры» состоят из атомов, составляющих таблицу периодических элементов КИ. Вы будете плеваться, но пройдете это до конца. Продолжения не ждите. Такую вещь невозможно сохранить при копировании. Следующая игра Elemental Games уже не будет такой — она будет лучше, и это все испортит.

Отыщите шедевр, пока есть возможность. В любом ларьке у метро, в серии «1С: Коллекция игрушек». Рядом с искусственными, вылизанными до блеска, одинаковыми играми. Нам как раз нужны опытные пилоты. Мы будем следить за вашими успехами...

Олег Хажинский.



Основная проблема космического рейнджера — поиск свободного места на своем космическом корабле. Борьба идет за каждый кубический сантиметр и каждый грамм — как в «Формуле-1».

Какашкин блюз*

Жертвам норм общественного порядка посвящается. Вниманию метких школьных стрелков-препоненавистников, серийных киллеров, профессиональных палачей и единомышленников Карлоса Ильича Шакала, пальца со спускового крючка не снимающих. Тонким ценителям содомии, садизма, экскрементов, эксцессивного кровотечения и расчлененки. Инфантильным, развратным бастардам, депрессивным эгоцентристам, буйной шпане, не хотящей, не желающей, не считающей возможным.

Postal 2. Исполинский океанский лайнер из истинного дерьма, чьи дизели колотятся на чистейшей моче, трубы дымят прыщавым юношеским изуверством и пубертатно-гормональным анархизмом. Рукастая и очень осмысленная вытяжка из всей той извращенной гнили, что то и дело набегает на берега неокрепших подростковых мозгов. Провокация в классическом научно-ленинском стиле. Внезапный удар сразу по всем социальным почкам, адамовым яблокам и нервным окончаниям после милой и интеллигентной беседы о творчестве любимой Мирей Матье. Хорошо просчитанная злокозненность, неуемное желание побольнее расчесать прыщ в духе «Необратимости» Гаспара Ноэ. Эпатирующая мерзость, где каждый слой населения обнаружит для себя что-нибудь тепленькое, еще дымящееся, пахучее.

Darling, can I go out to kill tonight?



«Не понимаю, — недоуменно сообщает обаятельный герой «Catch-22» Йоссариан приятелю. — Каждый раз, когда я пересекаю линию фронта на своем бомбардировщике, куча совершенно незнакомых людей пытаются меня убить. А я ведь еще не сделал им ничего плохого!»

Благодаря инверсной кинематике тела перед кончиной устраивают жуткие, тревожащие рассудок пляски.

* В основу материала легла внутренняя рецензия на игру, сделанная по заказу Industrial Designers Society of America (IDSA, www.idsa.org) и National Institute on Media and the Family (www.mediafamily.org). Автор рецензии — преподаватель медиа-наук, профессор Массачусетского технологического института.

У Чувака, чьи отношения с одноименным героем «Большого Лебовски» Коэнов, к счастью, не установлены, тоже найдены формальные поводы для. На ежедневном стикере совершенно невинные, местами даже прогрессивные дела: метнуться за молочком в магазин, собрать подписи в защиту одиозной компьютерной игры. Не Чувак нападает на безмятежных горожан, но они сами на него набрасываются — клацая коренными, выкатив вон зрачки и недвусмысленно размахивая большими и блестящими. Пистолетами. Виртуозная, правильно хрустящая, со всеми мыслимыми степенями защиты, почти не поддающаяся выявлению вне спецучреждений имитация инфантильной суггестии: «Дяденька сэр, они сами начали, я лишь принимал необходимые меры самозащиты с единственной мыслью продолжить влачить жалкое одинокое существование в своем разбитом вагончике в самом страшном районе нашего отличного в целом города». Всё так, у милых непорочных детишек всегда виноваты злые дядьки с улицы.

Особое внимание — внешности нашего альтер-эго. Единожды посмотрев «Матрицу», вы не ошибетесь: те же очки-плащи-чтотодавы чернее ночи, вытянутые белесые лица, отягощенные сознанием собственной неповторимости. Братья Вачовски поставили на карачки перед кучкой чуть менее сморщенных Чуваков весь окружающий мир, в коем кто угодно и в лю-

Собираясь толпами, обыватели предаются оргиям и чествованию огнестрельного оружия.



Postal 2 (бета-версия)

www.gopostal.com/postal2
www.akella.com/pub-postal-en.shtml
жанр: Безмозглая бойня
суть: Стрельба по мирным жителям американского захолустья, мотивированная лишь плохим настроением и зубной пастой в черепной коробке.
разработчик: Running With Scissots (www.runningwithscissors.com)
издатель: «Акелла» (www.akella.com)
дата релиза: Весна 2003 г.
системные требования: Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium III 1200+), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM.



Самокритика авторов иной раз доводит измученного игрока до слез. В каких условиях работают!

момент может оказаться тайным агентом негатива. Ха! В Postal 2 у каждого уличного джоггера найдется по «беретте», в кабинетах у бизнесменов складируются шотганы, а у продавца восточных корней под прилавком, без сомнения, хранится заветное — автомат М-16, — видали мы этих хаджей, у них даже обычное молоко называется «Джихад».
<...>
Вот и думайте. Ваша кость, яйцеголовые! Смотрите, не подавитесь.

I feel like taking a life

Чувак тем временем задает все больше требующих одноклеточного подхода вопросов. Скажите, зачем герою компьютерной игры очень специальная функция «распахни ширинку»? Ну, начинаем фантазировать мы, наверное, все же не для того, чтобы посещать общественную библиотеку... Впрочем, мы были бы рады согласиться даже на эротически окрашенный вариант с читальней, но ему мешает сочная, цветонасыщенная, с любовью исполненная струя экскретной жидкости, слегка предваряющая появление самого Чувака во плоти. Растворению бездны брючного люка сопутствует особенная сигнальная лампочка на интерфейсе управления, временно роднящая жизнеописание нашего эксгибициониста с каким-нибудь важным авиасимулятором. Само собой, авторы приготовили специальную реакцию гадких мещан на оросительную деятельность Чувака. Естествоиспытателей предупредим: попытки извести сверх меры близкого к природе и непосредственности протагониста путем его полного физиологического обезвоживания обречены на провал. Чуваковы ресурсы в данной области не ограничены, а для сведения счетов с уличной экзистенцией он таскает с собой кое-что почище гениталий.

Лицевая анимация в деле. Теперь и на вашем ПК, наслаждайтесь.



Использование электрошокера открывает перед случайными прохожими подлинные физиологические глубины: мощный разряд расслабляет мускулы жертвы, заставляя последнюю падать не просто на землю, но в озера собственных экскретов. Последние (сиречь моча и жидкие фекалии) анимированы с достойным уважения знанием предмета — пузырятся и радуются обретенной свободе. Вашу руку, дорогие разработчики! Но вот всамделишного говна отчего-то не видно. Интересно, чего недостало: таланта, полигонов, гражданской смелости?
<...>
После шокера сомнений в многофункциональности лопаты даже не возникает. Могучие отрезвляющие шлепки по различным частям обывательского тела или отделение головы единым искусным ударом — вот и все огородничество, вот и все садоводство. Приноровившись, оказавшись один на один с группой граждан, можно снимать сразу по две или три. Канистры с горючим поставляются в комплекте со спичками и вот таких размеров намеком: не горят лишь рукописи. Окрестные кошки отлавливаются и до поры отдыхают за пазухой. Не видевшие первой части Postal и просто недогадливые снабжаются очередным пояснением: попробуйте совместить длинноствольное огнестрельное оружие вроде автомата и орущую благим матом пушистую животину. Оторопевший от столь стремительного развития событий добронравный зритель поздравляет себя с изобретением глушителя отнюдь не сразу. Вшивая интеллигенция устало закатывает глаза и бранит де Сада, Папу и монастырского индюка.

I wanna silver kitchen knife

Как известно, почтовая служба US Postal Service лидирует по количеству сошедших с ума и ударившихся в массовые побоища сотрудников. То ли еще будет: «Теперь ты разработчик игр!» Зачатая еще в плоских задниках первой игры, обличительная спесь Running With Scissors расцвела на просторах Postal 2 буйным цветом, как на компосте. Собственно, на нем и.

Да, да, новый виток игрособытий: обличение! Не щадя никого из близких и дальних, отважные дигитальные борцы с с государственным строем и жизненным укладом извергают мутных окрасов правдоматку направо и налево. Но там, где у настоящих знатоков американской глубинки Коэнов остроумно и легко, у Running With Scissors наотмашь мажет вонючим и липким. Вот тебе, тошнотворный Bank of America: отныне ты будешь Fee of America и лозунг твой «We get away with it because we can». Расписка директора в казначействе: «I.O.U. (I Owe You) 17 млрд. у.е. Всем спасибо!» И тебе, чистоплотный производитель, тоже: вода в местной речушке чудо как хороша палитрой, использующей все воз-



цветовые вариации. В когтях прибрежной растительности спят застрявшие навсегда микроавтобусы и дачи на колесах. Как водится, фигурируют действительно характерные для Штатов люди экстравагантной комплекции. Жирные, как олифанты, и почему-то как один низкорослые! Генотип?

And feel like taking a life

Все эти чудовищные, непереносимые реалии заоконного быта тяжким грузом падают на хрупкие плечи психики Чувака. На нежного парня орут в магазине, очередь в банке упорно не сдвигается с места, а озлобленным прохожим явно не по душе распахнутая всем ветрам ширинка (случайно ведь!). Как поступает в такие моменты кристально чистый американец, у которого нет денег на психоаналитика? Берет за руку товарища Кольта. А если такого поблизости нет, не брезгует шотганом, автоматом или вот полицейской дубинкой. Свобода выбора.





<...>

Дальнейший процесс, к сожалению, не столь выразителен. Как только вы обвыкнитесь с грохотом М-16 и замысловатым звуком дубинки, Postal 2 с его патентованным Unreal II-движком станет склизким и скучным. Там, где обычные шутеры только начинаются, Postal 2 как раз умывает руки, надевает резиновые перчатки, защитные очки и разделывает маленький Paradise под орех. Благо, дело нехитрое. Жертвы фонтанируют артериальным кетчупом, оторванные головы скачут мячами, тела бьются в конвульсиях, автомобили взрываются и полыхают кострами, публика ревет, копы стреляют, Чувак жрет химию и аптечки. Тоска.



Из серии «Нежность». Смерть примирила любителя молока «Джихад» и поборника правопорядка женского пола.

Важно другое. В городе Paradise отчего-то нет ни одного ребенка. Взрослых всех калибров полно, а вот «цветов жизни»... Здесь Running With Scissors поднимается до настоящих гуманистических высот. Рвота смоделирована. Моча синтезирована. Кошечек нанизывают на стволы. А дети? Их что — нельзя? Значит, не сумасшедшие? Значит, не «контркультурные»? Значит, только деньги? В надежде насобирать по нитке, остепениться, взять хорошую закладную и далее по «Thank you for smoking»?..

<...>

Стало быть, авторам просто не повезло с воспитанием? Что ж, бывает...

Генри Дженкинс (Henry Jenkins).
Перевод с английского Господина ПэЖэ.

От редакции: На недавней (мартовской, с.г.) Game Developers Conference наши социопаты из Running With Scissors объявили о возможности прохождения игры без единого убийства. Вопрос: кому они теперь такие нужны — с кривыми текстурами, аляповатой графикой и дерьмохлёбной репутацией?



Крутосваренные

Братья по анатомии, увесистые камрады, жизненно важные составляющие подлинного борца реслинга, кокаинового короля, президента, морского пехотинца или киногероя масштабов Рокки... Две твердыни мировой демократии, балласт порноиндустрии, источники успокоительного звона маскулинности, cojones, шаровые молнии, лафет эволюции, близнецы-патриоты из самого высокосортного сплава... Это их история.

Blip & Blop: Balls of Steel

www.loaded-studio.com/bb3-index.html

жанр: Бесстыдный трэш-платформер

суть: Околофаллический памятник игровому делу, воздвигнутый на дымящейся груде выпотрошенных тушек покемонов, рэйманов, ежей и сантехников. Ах да, также демонстрируется Лара Крофт, проституирующая себя посредством всемогущего Интернета. Вы еще с нами?

разработчик и издатель: Loaded Studio www.loaded-studio.com

системные требования: Windows 98/ME/2K/XP, Pentium 200 (рек. Pentium II 333), 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), видеокарта с 2 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), DirectX 7.0, 122 Мбайт на жестком диске.

Редакция Game.EXE предупреждает: в нижеследующем тексте содержатся предельно откровенные сцены немотивированного надругательства над коммерческими святынями, могущие вызвать необратимые изменения в головном и, главное, спинном мозге, небрежно (даже менее, чем обычно) завуалированная гомосексуальная эротика и шрифтовые вспышки, грозящие эпилептическими припадками маленьким детям, еще недобитым насилием, надругательством и т.д. и т.п.

Знай своего врага!

Blip & Blop: Balls of Steel гарантированно нагадят хотя бы в один тщательно изолированный уголок твоих самых светлых воспоминаний. Вырвут аппетитный кусок, оставят незаживающую рану, обеспечат длительной серией визитов к психоаналитику с последующими коррекцией, терапией и лоботомией.

Творческие импульсы, как известно, способны генерироваться самыми разнообразными частями авторских тел... Не самые одаренные французские парни Бенжамен Карабан (Benjamin Karaban) и Сильвен Бюга (Sylvain Bugat) вложили в эту великую игру всю свою ненависть, страх и отвращение, все свои созидательные пульсации на двести лет вперед, не брезгуя даже теми, что шли уж никак не от головы и сердца. К примеру, с омерзительной методичностью, вооружившись мощным увеличительным стеклом, они изучили в мельчайших подробностях приватную жизнь произве-



Да, чудовищные Блип и Блоп — самые тошнотворные герои в истории платформеров. Близко на них лучше не смотреть.

денного в Бельгии ублюдочного голубокожего народца — смурфов. После «Стальных яиц» вы уже никогда не сможете взглянуть на смурфа без внутреннего содрогания. У Карабана, Бюги и группы их товарищей, рисующих, сочиняющих музыку и записывающих на диктофон краткие нецензурные вокальные эффекты, смурфы вышли этаким гибридом отшельников-извращенцев, неонацистов, террористов, сутенеров, вьетконговцев и сатанистов. Небесно-голубые камикадзе переносят бомбы в коробках с большими подарочными бантами, местные фермеры выскакивают из зарослей и пытаются поразить неприятеля вилами в самое болезненное место, немногочисленные смурфы-транссексуалы стремятся наградить игрока стыдной болезнью прямо с деревенских крыш (спо-





Любой желающий легко углядит здесь очень черную пародию на культовых «Гоблинов».

собой слишком ужасным, чтобы упоминать о нем на этих позволяющих себе исключительно эвфемизмы и туманные намеки аристократических страницах), а специальный отряд перекачанных элитных педерастов с сержантскими нашивками на голом теле исполняет полный набор движений Рю и Кена из Street Fighter (то есть копирует боевые паттерны персонажей, природа противоестественных отношений которых вызывала больше законных вопросов у многих поколений пребывающих начеку разумных игроков, чем запретный быт имперских пилотов из «Звездных войн»).

Сотвори геноцид!

Выкосить подобный народец каким-нибудь чрезвычайно зверским способом — значит, оказать человечеству солидную услугу... Через некоторое время смурфы попросту заканчиваются. И авторы немедленно начинают рассматривать возможности применения в качестве оружия массового поражения... леммингов! Боевой стиль бесконечной колонной ступивших на тропу войны панкующих грызунов можно охарактеризовать только как воинствующий пацифизм.



Что может быть лучше обыденного геноцида? Конечно же, только расстрел демонстрации «мирников». Это вам скажет любой уличный полицейский из Чикаго.

И это далеко не все. В самые наикратчайшие сроки гибнут или получают немыслимые увечья джедаи, семь разновидностей покемонов, непознанный подводный народец, а также разномастные иконы игрового бизнеса. А где еще мы увидим разлагающегося плюшевого медвежонка, выкарабкавшегося из могилы и упорно ползущего к

Разрываемые на части смурфы весьма неоднородны: разные шапочки, парики, шарфики... И анимированы неплохо (хоть это и не Metal Slug). Собственно, в тот момент, когда особенно любовно прорисованный смурф в десантной каске вяло пытается запихнуть в живот вывалившиеся кишочки, понимаешь, что игра удалась.





Гнусный пикачу с трогательной медлительностью разваливается надвое. Самый впечатляющий уровень: спаси планету от радиационного заражения и покемонов.

року, не обращая внимания на отстреленные задние лапы?

(Тебя волнуют графика и жанровая природа Blip & Blop, а вовсе не прилежно запротоколированное кровопускание и болезненное выискивание свидетельств нестандартной ориентации героев любимых с детства игр? Да что ты за извращенец такой! Впрочем, знай: плоская рисованная картинка «Стальных яиц» полностью соответствует кондициям I Was An Atomic Mutant!, Postal 2 или итальянского вестерна, то есть выглядит так, словно ее несколько километров волочили по грязи. А по жанру — платформа, скроллинг.)

Не забудь друга!

Гомозиготное (однояйцевое) прохождение Blip & Blop не оставляет столь красочных впечатлений, как война Блипа и Блопа бок, так сказать, о бок. Удовольствие в квадрате! Спиной к спине с любезно согласившимся быть правым яйцом приятелем ты оказываешься в дурном ремейке «Контры».

На эту игру, несомненно, молятся нереализовавшиеся голливудские сценаристы, несбывшиеся разработчики гениальных RTS, неудавшиеся жертвы инопланетных похищений, уволенные сотрудники «Сеги» и «Нинтендо», выброшенные на улицу художники «Марвела». Простор для реализации собственных фрустраций практически безграничен. Плотоядно высунув язык, ты В КРОВАВУЮ КАШУ разносишь братьев Марио, немотивированно ВЫПУСКАЕШЬ КИШКИ повисшему на деревьях смурфу-парашютисту, небрежно ПЕРЕЕЗЖАЕШЬ КОЛЕСОМ «ФЕРРАРИ» ежа Соника, из принципа ОТРЫВАЕШЬ БАШКУ шермандеру, СЖИГАЕШЬ ЗАЖИВО морского конька, СБРАСЫВАЕШЬ ДЕСЯТИТОННЫЙ ГРУЗ на Лару Крофт, биологически достоверно РАССЕКАЕШЬ ПОПОЛАМ С ПОЛНЫМ ОБНАЖЕНИЕМ ВНУТРЕННОСТЕЙ пикачу. Черепашки, хомячки, прочие твари крупных и мелких размеров гибнут в братской могиле, когда СТАДО МЫЧАЩИХ КОРОВ С МОКРЫМ ЗВУКОМ ШЛЕПАЕТСЯ НА ЗЕМЛЮ, ОРГАНИЗОВЫВАЯ ПЕРМАНЕНТНЫЙ ВЗРЫВ НА СКОТОБОЙНЕ, и по единой плотной массе вяло шевелящихся останков следует контрольная очередь.



Проклятые медвежата, мечущие звездочки и писающие на Блипа и Блопа натуральной радугой, наконец-то получают свое посредством спасительной cow bomb — секретной промышленной разработки, украденной то ли из EarthWorm Jim, то ли из Worms.

Пять жизней и ни одного кредита, четыре вида оружия, два бонус-уровня, сорок восемь способов трансформации неприглянувшегося покемона в пятно на асфальте. Неконтролируемо бредовая сюжетная линия, над которой, в лучших традициях «Армагеддона», трудилось семь (!!!) человек, бессмертные однострочные реплики вроде «На твоей стороне может быть Сила, зато на моей — пулемет!». Пикачу истекает кровью... Лишенный рук и ног Рэйман все еще пытается забодать противников головой... Лазерный луч настигает Марио в высшей точке прыжка — пахнет паленым символом рекордно продающейся консоли...

Совсем даже неплохая музыка от Жерара Келли (Gerard Kelly), Рика Иди (Rick Ede) и Эль Мобо (El Mobo) разом превращает «Стальные яйца» в нечто гораздо большее, нежели просто злобный пародийный платформер с несмешным насилием и порнографическими рисунками.

Вещь для богов. Худшие черты Postal, Metal Slug и Duke Nukem 3D, слившиеся в экстазе на одном межплатформном натюрморте. Классический образчик некоммерческого (свободно распространяется через Интернет и вполне доступен на позапрошлом .EXE DVD) трэша, драгоценно редкий пример абсолютно бездарной игры, наделенной несомненными достоинствами. Сага о стальных, понимаете ли, яйцах.

Фраг Сибирский.



Плохие игры

За двадцать пять лет существования студия Troma Entertainment (www.troma.com) сняла более 250 картин — безвкусных, грязных, тупых поделок. Это старейший независимый кинопроизводитель в Америке, его фильмы многие годы не покидали «черных» списков, были запрещены к прокату. Сегодня «Тромео и Джульетта» и «Токсичный мститель» считаются классикой трэш-кино. Ллойда Кауфмана, основателя Troma Entertainment и автора культовых персонажей, критики сравнивают с Сальвадором Дали, Марселем Юшаном и Бунюэлем.



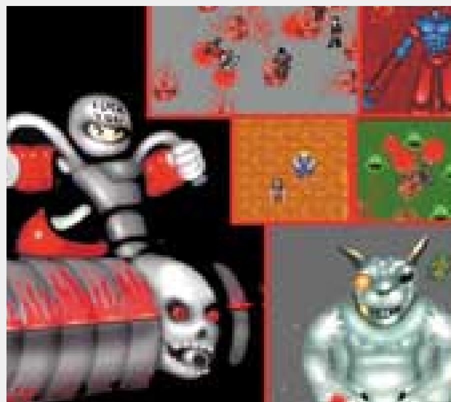
В симуляторе большого тенниса «Тромабол» игроки могут блевать друг в друга ядовитыми отходами.



«Говорящий член» — любимая игра Томми Ли из группы Motley Crew.

Впрочем, это неправда. Бунюэль просто сосет по сравнению с Ллойдом Кауфманом. Творчество этого художника оказало серьезное влияние на Питера Джексона (а это кто еще?) и Шинья Цукамото. Кроме фильмов, Ллойд снимает клипы для известных групп, которые транслируются на международном MTV. В свою очередь, персонажи нетленок Troma снимаются в клипах суперзвезд Moby, Motorhead и т.д. Кажется, московская продюсерская компания Bad Taste собиралась издавать написанную Лойдом книгу «Все, что я хотел узнать о кино, мне рассказал Токсичный Мститель». Но книги что-то пока не видно — наверное, эти тупые торчки снова просрали все деньги.

«Месть Скиппи» — игра жестокая даже по меркам Ллойда Кауфмана. Отметьте внимание к деталям: на шлеме собачки, управляющей высокомодифицированной газонокосилкой для рубки детей, написано «Fuck You».



Кроме фильмов, комиксов и прочей ерунды Troma поддерживает разработчиков трэш-игр. Делает это, как и все остальное, очень плохо. Игры, которые выходят под лейблом Troma, просто ужасны. Это любительское, low budget-дерьмо, играть в которое просто невозможно. Пару лет назад у Troma был проект с крупным немецким издателем, однако ничего интересного, разумеется, не вышло: на одной из закрытых демонстраций игры у вице-президента, увидевшего плавающий в луже крови паровой каток, случился сердечный приступ, после чего проект был переименован в Settlers IV и передан другим разработчикам. Рассказывают, впрочем, что если во время игры в Settlers нажать Ctrl-Alt-Troma, поселенцы превратятся в зомби и станут с воем бродить по зеленому острову, откусывая друг другу головы.

Единственное достоинство игр от Troma состоит в том, что они ничего не стоят, занимают не больше 15 Мбайт и не требуют дорогих 3D-ускорителей. Точнее, дорогие 3D-ускорители, а также быстрые процессоры, им просто вредны. Чем хуже у вас компьютер, чем больше вирусов в вашей операционной системе, чем в более отвратительном состоянии ваш системный реестр и состояние кластеров — тем больше удовольствия вы получите от знакомства с творчеством Ллойда Кауфмана.

Одна из любимых игр нашей редакции — Penis Monster. Играть в нее очень просто — достаточно сформулировать вопрос и нажать большую красную кнопку. Огромный говорящий пенис, обладающий даром ясновидения и телепатии, найдет самый точный, самый верный, самый правильный ответ. Сколько раз говорящий член выручал нас в трудной ситуации! Кстати, с некоторых пор именно он отвечает на все письма читателей и возглавляет все остальные журналы издательского дома «Компьютерра».

Из других шедевров выделяются «Расчлени своего босса», «Цель: Лео» и «Убей ‘NSYNC». В роли босса выступает сам Ллойд Кауфман. Играющий берет в ру-

Персонажи гоночного симулятора S.A.D.O.





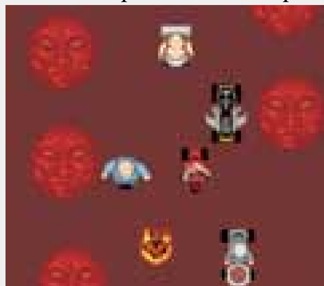
Увидев эту фотографию, издатель Playboy подавился утренней сигарой.

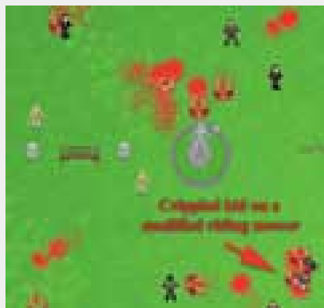
бензопилу и широкими, вольными движениями шинкует основателя Troma в капусту. Между сеансами руко- и ногоусекновения истекающий кровью Кауфман ведет телевикторину на тему «Знаешь ли ты творчество Troma?».

С 'NSYNC тоже все ясно. Множество великих философов предсказывали конец света на переломе веков, и «мальчуковые» группы 90-х — не иначе как вестники приближающегося проклятья. Сражайся за свое будущее! Убей 'NSYNC, верни людям надежду! Осторожно — они вооружены. Меж развалин почему-то восточного города бегают обряженные усамами участники попгруппы. Они действительно вооружены и весьма опасны, поэтому убить их — искреннее удовольствие.

Впрочем, это все так, flash-прибаутки. В классе тяжелой артиллерии у Troma припасены «Месть Скиппи» и «Тромабол». Последняя — брутальный симулятор тенниса с возможностью блевать в соперника ядовитыми отходами. Вместо ракеток руки атлетов сжимают: у Токсичного Мстителя — что-то вроде булавы, а у Кабукимана, сержанта полиции Нью-Йорка, — самурайский меч. В качестве спортивного снаряда, то есть мяча, выступает оторванная голова Ллойда Кауфмана и фрагмент шейных позвонков, причем именно это называется в пресс-релизе основным достоинством «Тромабола».

«Месть Скиппи», самая серьезная на сегодня разработка Troma, занимает 14 Мбайт. Это аркадная гоночная игра, в которой игроки перемещаются на специальным образом модифицированных газонокосилках. Задача — скосить как можно больше детей, гуляющих в парке. Как вскоре выясняется, это вовсе и не дети, а банда юных ублюдков, которые год назад оторвали у песика по кличке Скиппи голову, чтобы поиграть ею в сокс.





К счастью, обезглавленной собачке удалось найти и пришить себе голову. Ставшее пожизненным калекой животное обменяло у добрых людей инвалидное кресло на старую газонокосилку — и теперь желает ОТОМСТИТЬ своим обидчикам! Чтобы игрок не заскучал, катаясь по парку и выкашивая детей, разработчики разместили на уровне множество девчонок с огромными сиськами — к которым, надо заметить, неровно дышат все сотрудники студии Troma (да и не только они! — **Прим. ред.**). Впрочем, девушек тоже можно косить. Также в игре есть встроенный художественный конкурс для любителей рисовать кровью на стенах.

Все трэш-игры от Troma, включая незаменимый в работе Penis Monster, доступны на сайте www.troma.com.



Trommets, движущая сила извращенного гения Ллойда Кауфмана.

Наконец, стоит обратить внимание на еще один гоночный симулятор, в сравнении с которым Carmageddon — детская считалочка. Сокращенное название игры — S.A.D.O. А полное имя этого трэш-шедевра рассказывает о нем больше, чем все слова, вместе взятые: Sensational Automobile Destruction Orgy Deluxe Version EX: Goopa Goopa Ultra-Enhanced Turbo Breed of Alpha Bloodlust Software Warriors: The Newcomers of Old Times Millennium Edition.

В этом году свет увидит новая совместная разработка Troma и OmniCidal Software под названием TCM. Подробности пока неизвестны, однако реклама продукта проходит под лозунгом «Никто не выживет в кровавой бане». Мы обещаем держать вас в курсе событий. Хотя нет, обойдетесь. Все подробности и так ждут вас на сайте www.troma.com.

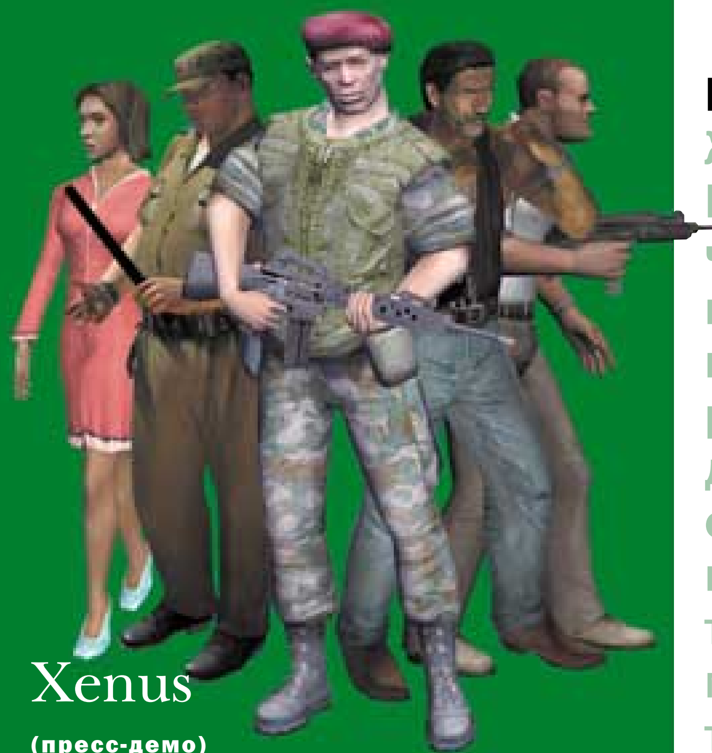
Олег Хажинский.

Разработчик большинства игр с участием героев Troma — компания Bloodlust. Не советуем посещать ее сайт www.bloodlust.com!



Превью





Xenus

(пресс-демо)

Дорога от шутера к ролевой игре пролегала через джунгли. Пункт назначения терялся в предрассветной дымке...

FPS/RPG



www.deep-shadows.com

разработчик: Deep Shadows (www.deep-shadows.com)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

дата релиза: 4 квартал 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

Говорят разработчики

Рассказывает лидер проекта Сергей Забарянский: «Нам хотелось сделать игру, вмещающую в себя целостный игровой мир, живущий своей жизнью, где персонажи взаимодействуют как между собой, так и с игроком, и адекватно реагируют на его действия. Нам хотелось, чтобы этот мир почти не имел ограничений и предоставлял пользователям максимальную свободу действий не только в перемещении, но и обыгрывании той роли, которую игрок выберет для себя...»

Кошмары Сенкевича

Жанр КИ, где мускулистая Рука-с-пистолетом задает чесноку плохишам разных национальностей и религиозных конфессий, на перепутье: собирать из коридоров и генераторов еще один шутер не хочется никому, поэтому Руку-с-пистолетом обучают всевозможным хитрым трюкам, а то и вовсе отправляют в Колумбию.

Михаил Бескакотов

На родине Маркеса и Эскобара Рука-с-пистолетом не имеет морального права оставаться просто безмозглой конечностью. Теплый климат, богатая растительность и дружелюбные туземцы, обладатели бесчисленного множества чудодейственных рецептов, делают свое дело, и РСП открывает для себя неизведанные горизонты. Звериные повадки и пальба во все стороны больше ее не интересуют, она все чаще задумывается о своем истинном предназначении, постепенно уходя от мирской суеты. Длинными колумбийскими вечерами РСП вспоминает пережитое, исподволь обретая новую сущность. Ей мнится, что в этой дикой стране она оказалась не просто так, а по какой-то очень важной причине, возможно, даже личного характера, что бывает, откровенно говоря, не так уж часто: обычно перед РСП стоят вопросы государственной, а то и вселенской важности, и это ей, существу свободолюбивому, давно надоело. Миллиарды нажатых кнопок и триллионы трупов оставляла за собой Рука, а почувствовать себя полноценным человеком ей удавалось так редко... Секундочку, почему же именно Колумбия?

Хомо

«Здесь переплетены интересы шести группировок, и, разгуливая по колумбийским просторам, очень трудно ни с кем не поссориться», — рассказывают нам в Deep Shadows. И правда, маленькая, но гордая страна — самое лучшее место для человека, которому нужны неприятности. За плечами этой команды необычный шутер «Веном» (Codename: Outbreak), примечательный сильным графическим движком и буйной растительностью, гулять в которой страшно, ибо не понять, откуда прилетит пуля (поэтому застрелиться хочется са-

мому и немедленно). Куда направить стопы после неспокойного футуристического мира «Веном»? В Deep Shadows уверены — в еще менее безмятежную Колумбию наших дней. И не ждите заурядного подхода к разработке: наш человек — птица совсем иного полета, изобретать велосипед ему свойственно меньше всего, а штамповать очередной шутер-про-Руку — да проще в петлю. После знакомства с ранним билдом Xenus трудно понять, что преобладает в игре — экшен или все-таки РПГ. Но одно, самое главное, ясно уже сейчас: безликая Рука-с-пистолетом превратилась во вполне осязаемого, колоритного человека. Героя зовут Кевин Майерс, он ловко управляется с транспортом всех видов, обладает непростыми характером и удобной инвенторией, наконец, уже разговаривает. А еще он ищет пропавшую сестру, поэтому колумбийским мучачос лучше смазать ружья.

Сапиенс?

Я стою за развесистой колумбийской березой и наблюдаю за бандитским лагерем, скрытым в лесной чащобе. Между покосившимися сарайчиками неспешно прогуливаются хмурые люди, выглядящие так, как и положено приличной наркомафии. Решаю подойти поближе и сталкиваюсь с «непониманием», а затем и сырой землей. Лбом. Дело в том, что меня здесь не ждут, более того, здесь вообще опасно показываться кому бы то ни было, далекому от кокаиновых дел. Чтобы заслужить доверие этих непростых людей, придется спустить на огненную воду для них не одну тысячу долларов, умаслить же самое крупное начальство получится разве что не менее крупной услугой. Догадайтесь, что нужно средней руки наркобарону? Ну да, пустить на колбасу парутройку конкурентов. Не помешают также курьер, информатор или водитель. Так они устроены, эти наркодельцы — ничего святого, и их расположение можно завоевать только чередой убийств. Родригес отдает товар налево? Хосе видели в баре с подозрительным американцем? Расправьтесь с мерзавцами, и тогда, если повезет, с вами поговорят. Прежде чем нацепить колумбийский галстук и скормить крокодилам.

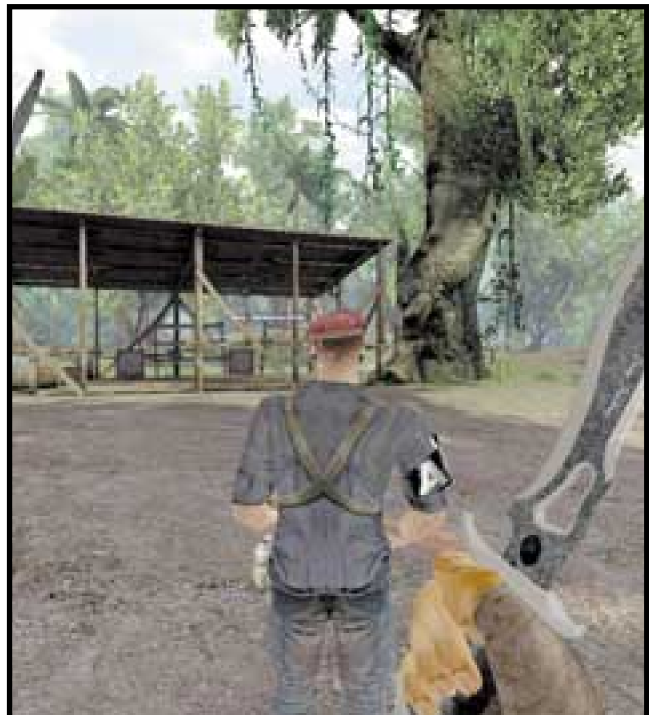
Кругом глухой лес, но стоит сделать шаг вперед, как со всех сторон на вас наваливается город. Разруха потрясающая: заколоченные окна, перекошенные фасады, но улицы залиты солнцем, и этот диссонанс делает нашу прогулку вдвойне тревожной. Вокруг слоняются беспризорники, а босоногие старухи клянчат подаяние, устроившись посреди проезжей части и отвечая на все вопросы полным укора взглядом. Выбираю самого приличного прохожего и об-



Заранее хочу подбодрить товарищей по несчастью, которые знакомятся с экзотической растительностью исключительно при помощи КИ: друзья, мы ничего не теряем. Талмуды по биологии — это для «ботаников».



Те, кто хотя бы однажды пытался создать в 3D-редакторе реалистичную ржавую бочку, знают, что это намного труднее, нежели склепать бочку новую, блестящую, из магазина. Так вот, в Xenus живут самые лучшие ржавые бочки в мире.



Согласитесь, в Deep Shadows понимают толк в эффектно выглядящих тесаках. Сейчас этот нож воткнется в спину, и... ничего не случится. Товарищ из неинтерактивных, подрабатывает мебелью.



Строить отношения с работодателем и вести деловые переговоры придется за стойкой бара, что, как говорят, полностью соответствует реалиям «стран третьего мира». Не секрет также, что такая «работа» чревата проблемами с печенью.

ращаюсь к нему. Бедняга, даром что типичный труженик сохи, сразу же пускается обсуждать политическую ситуацию на родине (чему я совершенно не удивляюсь): «Куда ни зайди — везде оружие, коррупция, наркотики через край! Жить невозможно, парень! Хочу купить дочке подарок, но все никак не решу, что выбрать: «лимонку» или «Калашников»? Уезжай отсюда скорее!» Хочу уточнить адрес того замечательного магазина и уже ищу подходящий вариант в диалоговом окне, как игра, увы, выпадает в Windows.

Широка страна

Это нормально, игра еще зелена, однако проделанная работа видна невооруженным глазом, и снисходительный тон лучше приберечь для какого-нибудь другого проекта. Кажется, в таких случаях принято употреблять слово «тенденция» и удовлетворенно прицокивать языком, однако Xenus не дает времени на рефлексию. Игровой мир, он же маленькая большая Колумбия, находится пока в разобранном состоянии. И здесь самое время рассказать о технической стороне проекта: игра избавлена от экрана с надписью «loading» раз и навсегда; кудрявые заросли лесов и роскошные виллы сменяют друг друга без гнусных условностей. Помните «Готику»? Тут то же самое, и голова отдыхает от необходимости ловить связь между уровнями и миссиями. (Хозяйке на заметку: главное Xenus-оружие вовсе не шотган или «Глок», а обыкновенная записная книжка. Среди самых старых колумбийских шаманов ходит легенда о Человеке С Записной Книжкой, который подробно фиксировал все поручения и квесты, что позволило ему свернуть горы и быстро добиться заметного положения в обществе.) Целостность мира дарит приятное ощущение контроля над ситуацией. Если игрок куда-либо пришел, он точно знает, откуда он и зачем здесь оказался и что невнятный скрипт не имеет к его свободе никакого отношения. Вся игра — а это 625 кв. км опасных приключений — поделена на динамически подгружаемые локации, на марш-бросок через одну из которых уходит пять минут реального времени. Запускаем другой кусочек кода и оказываемся в небольшом аэропорту, где нас поджидают несколько вертолетов и пара грузовиков. Не хватает разве что одномоторной «Цессны», с помощью которой Джонни Депп снабжал в кино Blow калифорнийское побережье трынь-травой... Впрочем, мне подсказывают, что эта машинка уже есть в планах разработчиков. Заводим двигатель экспроприированного у американской армии дедушки CH-412 и взмываем в горячее небо. На высоте в три десятка метров приходит понимание того, чем может быть Xenus, если все сложится лучшим образом. Богатство возможностей, которое дарят нечаянному туристу обшарпанные колумбийские автомобили и авиация, насильно заставляет прекратить рассуждение об игре в жанровых терминах. Когда вы устраиваете локальный «Полет валькирий», разрезая воздух пропеллером и обильно поливая свинцом маленькую деревушку с окопавшимися в ней партизанами, а затем на пикапе подъезжаете к бару «Черный ягуар», чтобы обмыть с ребятами удачную вылазку, это ну никак не «FPS с ролевыми элементами». Это больше.

За рулем

Следующий эпизод нашего с Xenus знакомства представлял собой своего рода тест-драйв со всеми положенными такому случаю формальностями, среди которых и crash-test, и переезд случайного пешехода. Старенький пикап хрипел изо всех сил, трясся на кочках в густом кустарнике, то есть по-настоящему ЕХАЛ, делая это куда убедительнее своих коллег из того же Operation Flashpoint. Финальный штрих, после которого нельзя не поверить в счастливое будущее Xenus, — это маленький футбольный мячик-брелок, раскачивающийся на зеркале заднего вида. В реальной жизни безделушка не вызовет ничего, кроме раздражения, но в этой далекой диковатой стране, где все железное покрыто ржавчиной, а деревянное скособочено, не будь вот этого самого мячика — не быть игре. Если в домах не будет свежих местных газет, исчезнет что-то важное. Когда поставлена задача создать правдоподобный, большой и детальный мир, все внимание должно быть уделено деталям... (Я подхожу к магазину компакт-дисков в Deus Ex и слышу голос Трейсера Тонга: «Don't waste your money in those places. You can take anything you want for two credits on the black market in Asia...»)

Благие намерения

Xenus далек от feature-locked-стадии, и в настоящий момент офис Deep Shadows осаждают штурмующие мозги: надо придумать сюжетную развязку! Своей очереди ждут тонны документального материала, доставленного прямиком из Колумбии, а программисты оптимизируют и без того замечательный Vital Engine под девятую версию DirectX. Многим персонажам из шести группировок, населяющих игру, только предстоит обрести характер и должность в нарко... на их нелегком, словом, производстве.
Да, то, что предстало перед намм сейчас, мало похоже на цельную, законченную игру. К тому же на правом плече сидит маленький чертенок в сомбреро и талдычит, что results may vary. Впрочем, на другом разместился почти такой же, но похожий на сеньора Пабло с поролоновым носом, — этот тихонько насвистывает латинос-мотивы, пьет текилу из огромной бутылки и время от времени голосом Кола Бельды ведет ретроспективные выпуски «Клуба путешественников», посвященные почему-то Северному полюсу. Колумбия... Страна, способная любить даже во время чумы...

Cold Zero: The Last Stand

(пресс-демо)

Cold Zero хочет казаться проще, чем есть на самом деле. Обманутый в лучших чувствах герой свинцом и кастетом прокладывает дорогу к правде и заодно спасает мир в шестнадцать приемов.

Экшен от третьего лица с элементами тактики



www.coldzero-game.com
разработчик: Drago Entertainment (www.drago.com.pl)
издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
дата релиза: Март 2003 г.
объем пресс-демо: 1 CD

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500, 64 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ.

Говорят разработчики

«У нас более сотни персонажей, столько же видов огнестрельного и не очень оружия, сверхдетализированная 3D-графика, интерактивное окружение и две цистерны донорской крови на случай действительно серьезных перестрелок 3 — кажется, мы сделали настоящий шедевр в жанре «саспенс»!» — рассуждают вслух разработчики из Drago.

Ошибка снайпера

Я чужестранец. Вот это слово, на последнюю букву их алфавита, как теперь становится ясно, — «выход». Новые порядки: обнаружив запас по мощности, кто-то ставит максимально возможное разрешение. Пиксели теряются в черненой дали монитора. Занавес.

Олег Хажинский

На сцене двое: мужчина и женщина. Она — без пяти минут Лара, рубашка узлом на животе. Арийская внешность — скорее всего, совпадение. Впрочем, Исаев тоже говорил на их языке без акцента. Он — бывший снайпер из полицейского отряда очень специального назначения. Дрогнула рука, пуля легла правее (убит невинный человек). Уволен из «органов», растерял друзей, открыл ЧОП. Честные люди избегают иметь дело с убийцей заложников, приходится выполнять заказы (минутку, посмотрю в сценарий) китайской мафии.

Променад

Впрочем, все это пока не существенно. Он следит за движением мышиного курсора: чуть что, вскакивает с шотганом наперевес. Это слово, кажется, означает то, что мне нужно. Мужчина и женщина, повернувшись друг к другу, обмениваются репликами на языке Шиллера и Гете. Я смущенно киваю головой: нечто подобное можно услышать вечерами в хорватских гостиницах, переключившись на телеканал для взрослых. Телевизионный звук транслируется в ванную комнату, обретая в кафельных стенах пугающие достоверность и глубину.
У прохожего на улице пальто «три четверти» за тысячу, не меньше, долларов и прическа кинозвезды. Швейцар мило улыбается. Нет, кажется, здесь у всех такие — интересно, сколько тонн лака для волос жители этого города изводят каждое утро, чтобы выглядеть таким образом? Нужно ли поправлять прическу время от времени? Где они хранят тюбики и принято ли доставать их в общественных туалетах?
Все вопросы остаются без ответа. Припаркованные на тротуарах авто и спортивные мотоциклы отказываются заводиться, зато в старое кожаное кресло можно сесть. Это что, игра ну букву «а»? В моем ли возрасте охотиться за пик-



Невероятная тактическая хитрость наполняет сердце простого игрока гордостью. Заметив мое приближение, «макаронники» решили организовать засаду. Мы же подкрадемся к ним с фланга. Чу, на крыше оказался еще один! Успеем ли перезарядить магазин?

селями? Снова молчание. Позабыв родной язык, главный герой мечется по переулкам. Парящая камера неотступно следит за ним, отражая заодно безупречные текстуры стен, битые стекла фабричных окон, лампы дневного света, проржавевшие вывески, будки телефонных автоматов (не работают) и еще три миллиона объектов, составляющих первый уровень. Нет ни особенного рельефа, ни инверсной кинематики, ни разваливающихся на кубики зданий, — деревянный ящик с треском разобрался на доски от шальной пули. Между тем в динамике картинка Cold Zero оказывается неожиданно хороша. Что за Drago? За ними глаз да глаз...

В тире продают патроны и не выпускают с оружием на улицу. Внутри — три ящика. В первом — глушители, оптические прицелы и приборы ночного видения. Зачем их столько? Главный герой не знает, у него амнезия, культурный шок, недостаток мотивации. Берет все. В среднем ящике — огнестрельное оружие, пистолеты и пистолеты-пулеметы. Desert Eagle. Ingram. Uzi. И еще десять раз по столько. Арсенал одной кнопкой отправляется в карманы.

К правому ящику герой идти не может — ослаб, не способен сдвинуться с места под грузом железа. Мучительно долго избавляемся от балласта, распахиваем железные двери следующего ларца и... млеем от восторга: самое современное автоматическое оружие, снайперские винтовки, ружья помпового действия. Патроны, где патроны? Они остались у молодого человека в магазине перед входом в тир.

Пусти, друг! Дверь отказывается открываться. Плохая новость: устроить Postal на улицах тихого немецкого городка не получится. Даже купленный по случаю в оружейной лавке пистолет (так, «пукалка», на хорошую модель не хватает пока денег) отказывается лежать в



Жилище главного героя напоминает офис небольшой Интернет-компании, сотрудники которой решили не сдаваться инвесторам живыми. Укажем мышью на обширное кожаное кресло, и (звонок тревоги!) наш персонаж послушно в него сядет. Это еще зачем?



Ассортимент оружейного магазина приведет в полный восторг даже продвинутого милитариста. Здесь есть все, о чем вы читали в справочнике Jane's «Огнестрельное оружие». Кроме, пожалуй, пулемета «Максим».

Так называемый «рельеф местности» со всевозможными ящиками, коробками и рулонами рубероида — крайне важная вещь в Cold Zero. Соперники ползают вокруг деревянных контейнеров в поисках безупречной линии огня.



руке дольше секунды: герой прячет его в карман. Не убив ни одного прохожего, возвращаемся в офис. Белая женщина извергает очередной поток чуждой лексики. Угадываем по глазам: иди-иди, стреляй-стреляй. Припаркованная у входа в дом машина вдруг соглашается открыть дверь и отвозит нас на следующий уровень. Говорят, всего их здесь шестнадцать.

Финальное взвешивание

«Экшен от третьего лица с элементами тактики». Теперь это называется так. Но не только: прорубая дорогу к победе, герой набирает очки, которые в безопасном месте можно потратить на развитие своих способностей. Время — только сейчас. Место — только здесь. Паузу придумали трусы. Выбегаем на площадь, правой кнопкой мыши всаживаем обойму в ближайшего врага и скорее обратно, за амбар, перезаряжаться. Сто с лишним «пушек» не дадут соскучиться. Если хочется расслабиться после работы, инвестируйте в физическую силу и копите деньги на шестиствольный пулемет. Бесстрастным терминатором врывайтесь в подпольные казино и шинкуйте врага на котлеты. Желаете поиграть на собственных нервах? — давите на «скрытность». Многочисленные враги ведут себя осторожно, используют прикрытия и бегут за подмогой. Выжидайте в засадах, измеряйте квадратные метры оптическим прицелом, ползите по-пластунски огородами.

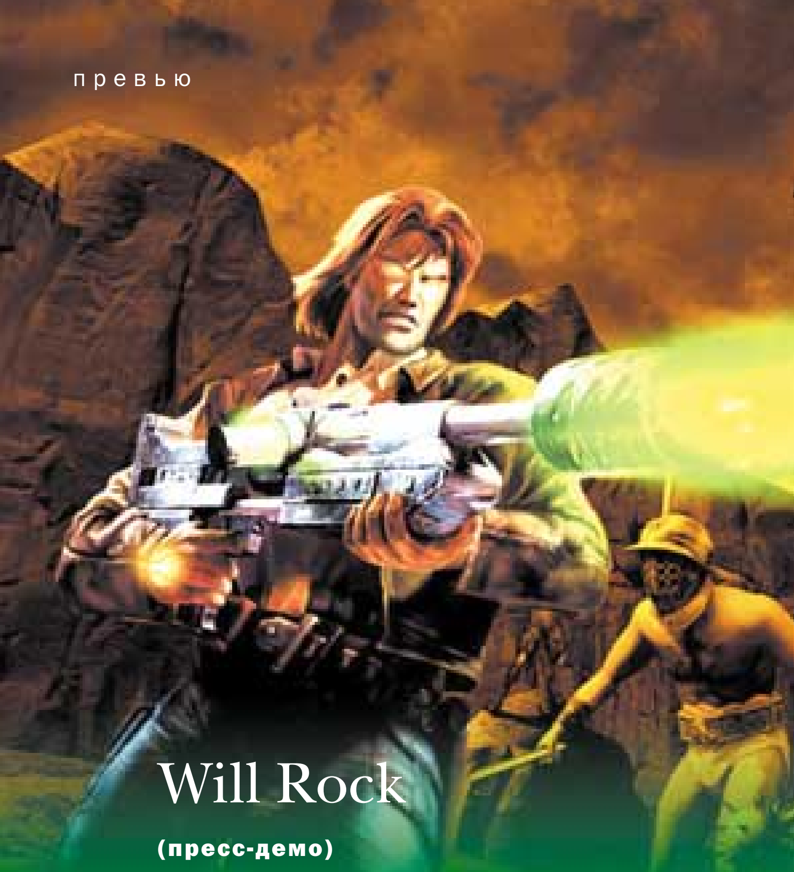


Главная задача очередной миссии — угон сверхсекретного военного трактора «Кировец», принадлежащего русской мафии, осложняется жестоким сопротивлением так называемых muzhikoff.



Одна пуля не в состоянии причинить обитателям Cold Zero сколько-нибудь фатальных повреждений. Чтобы убить противника, вы должны убедить его в серьезности своих намерений.

С обитателями городка можно поговорить. Сюжет, как пишется, совсем не линеен. Обещаются также дополнительные квесты, в которых можно заработать денег на новое оборудование и «стволы».
Для того чтобы попасть в категорию тактических тяжеловесов, Cold Zero не хватает всего пары килограммов. Хорошо бы напарника (а лучше двоих), чтобы разыгрывать многоходовые тактические схемы. Не помешает также возможность остановить бег времени — чуточку подумать. И так далее. Судьи никогда не выпустят эту игру на ринг в лапы к Silent Storm и UFO: Aftermath, нет. Cold Zero, неожиданный и приятный сюрприз, останется играть в action-песочницее.
Грузный мужчина с пистолетом неожиданно появляется из-за угла. Это значит, что пришло время навести на него курсор и быстро-быстро нажимать правую кнопку мыши. Когда мужчина упадет на землю и перестанет двигаться, надо отнять у него оружие и патроны, перезарядить магазин и придумать план действий на ближайшие пять секунд. У нашего героя нелегкая жизнь: по данным разведки, на уровне еще три десятка охранников. Весной этого года у нас появится возможность проводить их в последний путь на русском языке.



Will Rock

(пресс-демо)

FPS-недоразумение, вряд ли достойное второго взгляда. Однако такие вещи неплохо смотрятся, если занимают 10 мегабайт и распространяются как shareware.

Шутер от первого лица



www.saber3d.com
разработчик: Saber Interactive (www.saber3d.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)
дата релиза: Март 2003 г.
объем пресс-демо: 1 CD

Системные требования

Windows 98/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3), DirectX 8.1.

Разработчики об игре

«Мы сделали то, что до нас еще никто не делал: совместили выдающуюся технологию, великолепный арт и потрясающий геймплей, базирующийся на самых продвинутых технологиях, чтобы создать неописуемо классную, интерактивную игру. Играя в нее, вы не сможете остановиться, вам будет хотеться еще и еще, как во времена великих FPS прошлого. Get ready to rock!» — говорят разработчики. Ожидать от них чего-то другого было бы глупо.

Настоящий эстонский КВН

В класс заходит педагог в диоптриях -11, двубортном пиджаке и кроссовках. В руках — гипсовая голова с отломанным носом. Сейчас начнется взволнованный рассказ о Хремонидовой войне. Или о могущественном тиране Писистратосе.

Михаил Бескакотов

Для большинства из нас увлечение Древней Грецией заканчивается именно в этот светлый момент. В аудитории тут же воцаряется рабочая атмосфера, все открывают свои учебники и начинают сосредоточенно пририсовывать героям античности недостающие части тела.
Но без исключений нигде не обходится. Несколько русских парней, проживающих в одном из соединенных штатов, однажды называют себя Saber Interactive и решают делать шутер, напичканный кентаврами, циклопами и прочей мифологической нечистью под самую крышечку... Будет вам хихикать, ведь, если разобраться, в увлечении древнегреческой тематикой ничего постыдного нет. Да и дело у ребят спорится: недавно повесили на сайте в разделе Company Info фотографию Empire State Building; к ним заглянула сама Ubi Soft и тут же решила игру издавать. Шутер называется Will Rock, что само по себе — половина успеха. Одно огорчает: любой, кому показывают скриншоты, тут же начинает умничать и задавать каверзные вопросы о похожести на Serious Sam. Вот ведь темнота. В Serious Sam был древний Египет и Ментал, а тут — Олимп и античная мифология. Абсолютно, стопроцентно разные игры.

Панк-рок

Сначала показалось, что у этой игры есть все шансы оказаться не бессовестным клоном, а вполне осмысленной и целенаправленной пародией на «Сэма Серьезного». Переоценил. Это только в Голливуде бывает, что за некоторыми успешными проектами следует какое-нибудь «Очень страшное кино» с обязательным Лесли Нильсеном в главной роли. Но не будем пока о грустном, тем более что с самого начала игра хочет казаться по-летнему бодрой: над главным меню висит физиономия не то рогатой обезьяны, не то тощего циклопа. Создание моргает единственным глазом и энергично жует мочало под противный рок-н-ролльный мотивчик, начинающийся джинглом «I wanna rock!». Курсор же выполнен в виде лопаты, которую, видимо, надо тут же хватать.



Герой настолько любит помидоры, что готов до последней капли крови отбивать их у заведующего овощебазой. Бедняга по этому поводу так сильно нервничает, что человеческого в нем почти ничего не осталось.



Игра редко балует подобными ракурсами. Вся мощь скрипта уходит на то, чтобы бажить и не открывать двери именно тогда, когда вам очень надо.

Ах да, если вам это интересно: сюжетная отмашка преподносится в виде череды картинок в комикс-стиле и повествует о студенте археологического факультета, которому посчастливилось разбудить древних богов, за что те наделили его фирменной татуировкой и отправили в прошлое — освобождать гору Олимп от возомнивших о себе лишку сил зла.

Курок

Как и предполагалось, лопата на месте. Надеюсь, никто не собирается копать? Копать нельзя. Единственное, что умеет товарищ главный герой, — уныло стрелять и нажимать кнопки. Дело за малым: выяснить, насколько хорошо это у него получается.
А получается не очень. Представьте себе... что же вам представить... ладно, пусть будет Serious Sam, из которого исчезли несметные толпы обаятельнейших монстров, оставшиеся пустовать необъятные уровни кто-то сложил вчетверо и перекрасил в самые тусклые тона, что удалось найти в ближайших «Спорткультторварах», а все технические параметры движка, включая скорость работы, урезал вдвое. По части бампмэппинга, который был заявлен как-в-думтри, Will Rock не сможет поспорить даже с третьим справа мухомором из техно-демо от Matrox года одна тысяча девятьсот девяносто девятого. Но перспективы, безусловно, есть. Срочно созванный консилиум в лице меня установил, что многообразные амфоры очень красиво и естественно разбиваются на куски, и, если бы траектория полета осколков не была намертво задана заранее для всех амфор, кастрюль, статуй и ящиков, на счет творческого коллектива из Empire State Building можно было бы записать революцию в области деструкции древнегреческой посуды. А так — не извольте жаловаться, движок снулый.
Художественная сторона хромает не меньше: стены расписаны интересными моментами из личной жизни кентавров, отсканированными из первой попавшейся детской энциклопедии, а большинство текстур, если и не взято из бесплатных библиотек, то наверняка перерисовано из той же самой Детгиз-нетленки. В общем, как говорят в афроамериканских кварталах, вряд ли различимых даже с последних этажей Empire State Building, fogeddaboutit.
Незнание авторами матчасти чувствуется особенно остро, когда вы решаете кого-нибудь пристрелить: кровавые ошметки, остающиеся от неприятеля, имеют свойство размазываться по высоте всей текстуры. Выглядит это дико, особенно когда текстура принадлежит пятидесятиметровой колонне, подпирающей тусклые олимпийские небеса, или вашей собственной руке.
После такого общая убогость неприятелей не в состоянии удивить игрока, видывали и похуже, однако манера вражьего поведения способна вогнать в глубокий ступор неподготовленного человека. Скелеты, тщась проткнуть нежданного археолога, то и дело забывают включить нужную анимацию и бесконечно кувыркаются в воздухе на потеху окружающим микроциклопам, которые тоже не отстают и выделывают кренделя посерьезнее: то в колонне застрянут, то умрут, забыв принять подобающее случаю положение. Так и приходится бродить по этой античной психлечебнице, наполненной зависшими трупами.
А еще минотавры, размножающиеся делением, — это очень, очень впечатляет. А главное — идея свежая.
И последняя плохая новость. Зажигательным мелодиям и ритмам хорватской эстрады, под которые было так весело палить из корабельного орудия по уже легендарным гоночным быкам, в Saber предпочли «пупыри» из занудного тынц-тынц и невнятного эмбиента.
Закопайте обратно.

Нотация

Вы удивитесь, как Ubi Soft, приличная контора, могла клюнуть на такое? Ключ к пониманию ситуации оказался вот где: за коробку с полной версией, которая почти на подходе, с вас планируют получить 29,99 американских денег. Дело в том, что Will Rock — это value title, такое дают на сдачу в супермаркете вместо жвачки. Эти игры выбирают преимущественно по упаковке из ряда симуляторов гольфа и самоучителей по макраме, а найти в данной ценовой категории что-нибудь приличное невероятно сложно. Остается напомнить, что культовый (и весьма коммерчески успешный) Serious Sam, до уровня которого пытается дотянуться наш сегодняшний пациент, также распространялся в бюджетной категории и стоил 19,99. Выводы сделать несложно, верно?



«Демиурги-2» (Etherlords II)

(пресс-демо)

Преобразившиеся внутренне и изрядно похорошевшие внешне, старые знакомые «Демиурги» уже ничуть не старые и во многом не знакомые.

РПГ/походовая стратегия



www.etherlords.com
разработчик: Nival Interactive (www.nival.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза: Сентябрь 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 1 Гбайт на жестком диске, DirectX 8.1+.

Говорят разработчики

Рассказывает Юрий Маркин: "Бесцветность и некоторые объекты, расположенные на карте, непосредственно влияют на многие параметры персонажей. В радиусе действия отдельных строений радикально меняются условия боя: например, на расстоянии 10 метров от объекта "Мертвый ушан" у всех ушанов повышаются боевые качества. Есть и другая группа объектов, воздействующая на героя и его подопечных в зависимости от собственной активации: "запустил" объект "Мохнатый слон" -- и в течение 10 дней все слоны трубят громче".

Этот новый вкус

Первые слова — как ледяной водой в лицо: «Вы знаете, мы многое переделали». В ответ на немой вопрос — еще пара литров, но уже за шиворот: «Да-да. «Демиурги-2» — это РПГ. А turn'ов и вовсе нет». Немая сцена. Жаль, Николай Васильевич не застал.

Александр Металлургический

Чтобы донести до вас, дорогой читатель, всю правду о «Демиургах-2», мне пришлось повторить подвиг Олега Михайловича Х. То есть проникнуть на территорию студии «Нивал» и, минуя пост охраны, диско-кино-бар и замечательный бассейн с тренажерами на дне, добровольно сдаться на милость PR-менеджеров, после чего выслушать «первые слова» и осознать, что стратегический отдел вскоре останется совсем без работы.
На вопрос: «И как же дошли вы до жизни такой?» добрые PR-люди Елена Чуракова и Юрий Маркин отвечают почти хором: «Мы получили огромный feedback...» Во всем, оказывается, виноват feedback.
То есть мы с вами, дорогой читатель.

Что они наделали

Поквитавшись с самыми зловредными и наглыми багами первой демиургической серии, авторы взяли совковую лопатку и копнули означенный feedback раз, другой, третий, прошерстили буржуйские Интернет-веси, пошелестели целлюлозно-бумажными страницами и не на шутку изумились — пожелания совокупного разума оказались на редкость схожими. Совершенно небывалый случай, ведь все мы, feedbacker'ы, такие неодинаковые и хотим всегда по-разному. Не секрет, что ТАМ, к примеру, не любят сложных игр, а ЗДЕСЬ, напротив, не терпят простоты и условностей. Журналисты же, всех стран и народов, так и сами не знают, чего хотят. А тут, поди ж ты, налицо некий интернационал: мистическое единодушие.
Итак, собрав воедино народные чаяния и должным образом рассортировав их, дизайнеры крепко ухватились за исходный код и принялись за работу: отсекали все неровности и прикручивали на освободившиеся места новые features. Живосечение под руководством опытных хирургов проходило успешно: шрамы на теле быстро зарубцовывались, трансплантаты приживались без осложнений... пока кто-то не сообразил, что в результате означенных опытов

доля стратегии (некогда доминантная) безвозвратно теряется в необъятных РПГ-дебрях. Народная мудрость в данном случае гласит: «если лепишь жирафа, а у тебя получается крокодил, то лепи крокодила — хороший крокодил лучше плохого жирафа». Благоразумно рассудив, что плыть против течения неумно, «Нивал» довершил начатую перестройку финальным росчерком скальпеля — пусть будет крокодил.
И весь мир завертелся вокруг одного героя.

Ближе к телу

Переключаем монитор на тестерскую, где идет агрессивный отлов ошибок с последующей утилизацией, и запускаем первый билд «Демиургов-2». Гвоздем в глаза лезет сверзившаяся с небес на землю камера, благодаря чему перед засланным казачком расстилаются невиданные доселе художественные красоты. Пейзажи замощены высокодетализированными тайлами и облагорожены совсем-как-настоящими погодными эффектами, модели обрели волнующую плавность линий и балетную гибкость движений, расцветились свежими текстурами. Чувствуется, что художественные люди не сидели без дела — да и кто им даст? Особенное внимание, конечно же, сосредоточено на героях, которые отныне с ростом в уровне преображаются не только внутренне, но и внешне: голливудские профили суровеют, клешни и щупальца обрастают устрашающими зазубринами и винтами, невзрачная одежонка сменяется кольчужным «откутюром»... Сопливый гарипотер на глазах превращается в Гэндальфа и скоро...
Заботливые руки Мичурина дошли и до дерева геройских специализаций: к нему привиты новые архиполезные умения.
Более того, особо отличившиеся герои смогут заполучить в свои цепкие не одну, а несколько «профессий», и затем менять их по собственному усмотрению. Никакой утомительной возни с заклинаниями и рунами, нет и истеричной беготни между волшебными супермаркетами: каждый герой отрастил себе кенгуровую сумку, куда волен складировать средства магической борьбы впрок — чтобы перед каждым сражением вновь компоновать колоду «боевых» карт. Комфорт. Все для народа.
Приятные сюрпризы продолжаются: в синтето-кинетские пенаты наконец завезли патентованые биллгейтсовские плюшки с нерусскими названиями point'n'click унд drag'n'drop. И если раньше интерфейс в известном смысле был повернут к игроку одним местом и смотрел на него, двоюродного, искоса, да еще и низко голову наклоня, то теперь гордо демонстрирует собственный портрет.

С упразднением геройской толпы и сокращением числа ресурсов интерфейс растерял часть кнопок и постройнел. Боковая панель, ранее занимавшая добрую треть экрана и мешавшая обзору, и вовсе канула в небытие.



Арендуем прогулочную яхту-катамаран, чтобы переправляться таким вот образом через водные препоны. Если встретим в открытом море врага, то там же его и отфлибустьерим — бой будет происходить прямо на палубе, среди корабельных снастей.





Первое, что мы видим после выбора кампании, — глобальная карта, охватывающая все регионы и наглядно показывающая все передвижения нашего героя, а также прогресс конкурентов.

Между телом

Налюбовавшись на подопечного, хочу нажать кнопку «конец хода» и упираюсь курсором в преступную пустоту. То есть это как? — «А вот так», — говорит Юрий и показывает: повинуясь мышекнопке, герой, оседлавший неведому зверюгу (тварь в течение всех манипуляций держит себя весьма беспокойно и постоянно почесывается, покусывается, сучит конечностями и потряхивает хвостом), свободно передвигается по экрану, как в каком-нибудь скроллере, и вскоре натыкается на коллегу. Тот тут же снимается с места, подходит ближе и завязывает беседу.
«Они говорят!» — «Ну да, у нас же РПГ, а значит — персонажи должны общаться. И побочные квесты есть, и альтернативные варианты прохождения. А чтобы игрок не потерялся в заданиях, сделан удобный дневник (действительно удобный. — **А.М.**) со встроенной энциклопедией, где мы собрали описания всех монстров и заклинаний. Неплохая подсказка новичкам, верно?..» Вот оно как, значит... «А от оригинальных «Демиургов» что-нибудь, кроме движка, антуража и названия, осталось?» — «Сражения. То есть раньше у нас была система а-ля «Heroes of Might & Magic + Magic: The Gathering», а теперь — «Baldur's Gate + Magic: The Gathering».
Ловите нижнюю, дорогой читатель!
Как вы понимаете, осмысленный РПГ-сюжет не мо-



Та самая мерзкая бесцветность. Выглядит неопасно, но очень противно.



Новые монстры могут похвастаться происхождением от различных животных — словно твари, сбежавшие с острова Моро.

жет строиться на маловразумительных прихотях искусственного интеллекта, поэтому первым делом на свалку истории был отправлен именно он — ИИ, до сей поры заправлявший всеми событиями вне боя. На смену неандертальцу пришли вездесущие скрипты, предписывающие NPC-статистам те или иные действия и всенепременно зависящие от поступков игрока.

Миссии, составляющие кампанию, ветвятся, но в меру, без экстрима: на отдельных картах дизайнеры вырыли различные пещеры-переходы, определяющие дальнейшие приключения героя; отдаленные закоулки заботливо населили второстепенными персонажами, у каждого из которых специально для вас заготовлен побочный квест и награда за успешное выполнение: невиданный артефакт или заклинание. В самых торжественных случаях героя одаряют и вовсе по-царски: учат употреблять чужой эфир и читать заклинания конкурирующей расы. Или, скажем, жалуют рецепт для изготовления нового (вариант: усиления старого) сверхубийственного артефакта.

Продолжаю изучать карту, знакомлюсь с новыми созданиями (моделлеры работают на износ, и мой экскурсовод, Юрий Маркин, некоторых участников «Демиург-шоу» тоже видит впервые) и постройками. Ландшафт вдруг смертельно бледнеет, и мы упираемся взглядами в монохромные текстуры. Это т.н. «бесцветность» — та самая напасть, из-за которой разгорелся весь сыр-бор в «Демиургах-2». «Бесцветность?» — «Она. Эта дрянь постепенно расползается по миру «Демиургов», весьма пагубно на него воздействуя. Зазевавшийся герой, застрявший в бесцветной зоне, начинает деградировать: теряет давшийся таким трудом бесценный опыт». По счастью, на карте присутствуют специальные сооружения, восстанавливающие утраченные XP, — так что живем.

С приходом бесцветности произошли изменения в магической системе: появились бесцветные заклинания, использующие эфир любой раскраски. Создания, вызванные с помощью бесцветной магии, сначала возникают в эфирном плане — там они неуязвимы для обычных методов противоборства, но и сами бессильны кого-либо атаковать. Для того чтобы вытащить такого монстра в обычный мир, нужно расплатиться: скинуть с «колоды» карту, расстаться с несколькими единицами эфира или даже принести в жертву подконтрольное существо. Очутившись в нашем мире, бесцветные создания ведут себя неотличимо от «цветных», а после смерти вновь попадают на эфирный план. Эти существа намного мощнее обычных зверюг, и для борьбы с ними, конечно, были разработаны специальные заклинания — в «Нивале» строго следят за балансом сторон.

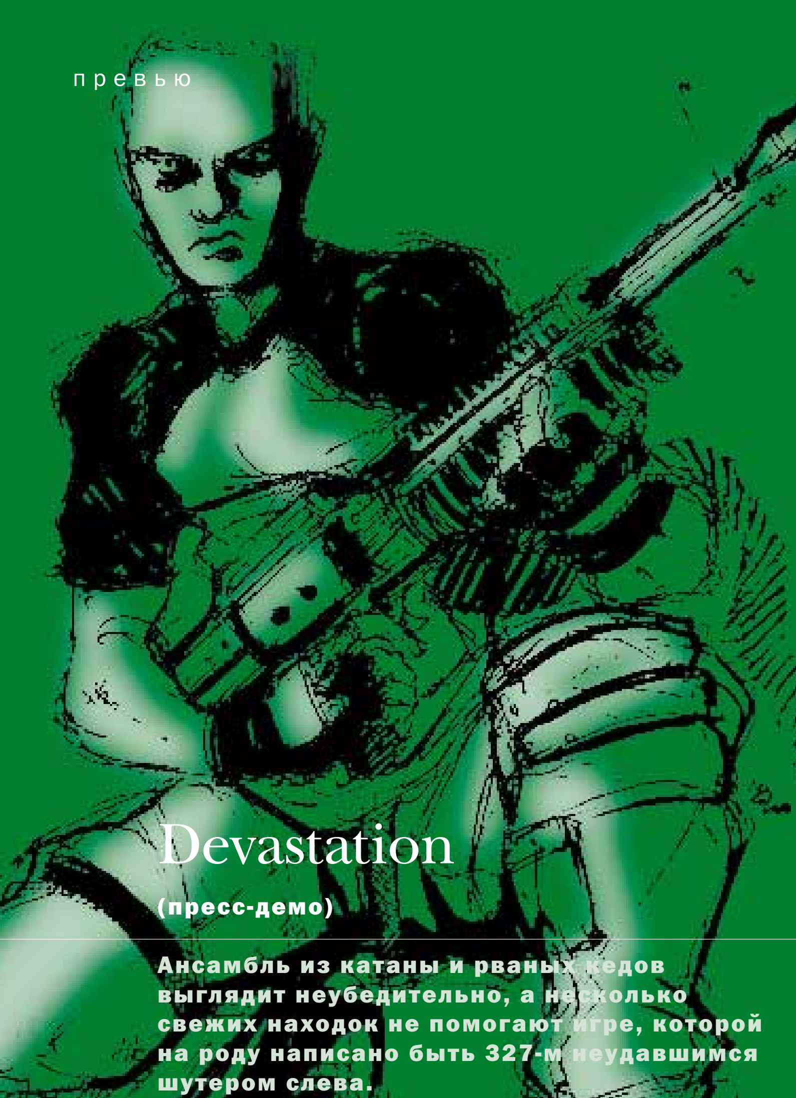
Два глотка кофе

Камеру — на легендарную переговорную комнату. Напротив М-ского — Олег Белайчук, overlord проекта, ходячая энциклопедия по вторым «Демиургам», гроза зеленых журналюг: на первый вопрос отвечает в течение четверти часа и при этом умудряется мимоходом осветить все ключевые моменты проекта. Еще минут двадцать человек слева (не-Белайчук) выпытывает отдельные подробности и вдруг понимает, что... знает об игре практически все. Вопросов не осталось, all is crystal clear. Работать и общаться с живыми энциклопедиями — одно удовольствие и высшая польза.

«Может быть, о нелинейности в кампаниях?..» (в кадре появляется Елена Чуракова). Человек-энциклопедия снимается с насиженного места и размашисто рисует на доске несколько схем, сопровождая их щедрыми комментариями: «Всего кампаний пять штук (рисует. — **А.М.**)... Для достижения цели игры необходимо пройти лишь три из них: две по собственному выбору и финальную (показывает. — **А.М.**) — она увязывает разрозненные сюжеты предыдущих кампаний в единый узел (снова рисует. — **А.М.**) и потому обязательна для всех... В каждой кампании мы открываем игроку некий кусок сюжета, заставляя таким образом взглянуть на происходящие события глазами подопечной расы и сделать из происходящих событий определенные выводы. При прохождении следующей кампании оказывается, что все не так просто, как казалось раньше, и неумные на первый взгляд действия недавних противников со временем приобретают смысл. Следовательно, зачастую напрашиваются выводы совершенно противоположные ранее высказанным, и виноватые имеют все шансы оказаться правыми...» — «То есть в итоге мы можем навлечь на свои головы трагический финал?» — «Нет-нет, хеппи-энд в наших играх гарантирован. Все будет хорошо!»

Вот так, дорогой читатель: все будет славно.

ОК, пока все, до новых встреч. (На самом деле в «Нивале» показывают и рассказывают намного больше, но дорогое начальство наотрез отказалось выделить под материал еще хотя бы парочку полос, мотивируя свое решение мифической нерезиновостью бумаги. Дружно ждем осени.)



Devastation

(пресс-демо)

Ансамбль из катаны и рваных кедов выглядит неубедительно, а несколько свежих находок не помогают игре, которой на роду написано быть 327-м неудавшимся шутером слева.

Шутер от первого лица



www.devastationgame.com
разработчик: Digitalo Studios (www.digitalo.com)
издатель: ARUSH Entertainment (www.arushgames.com)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.com)
дата релиза: 2 квартал 2003 г.
объем пресс-демо: 447 Мбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

Мнение об игре

«Может быть, Devastation окажется достойной вашего внимания... Уже сейчас в ней есть задатки оригинального геймплея, правда, пока он похоронен под грудой ошибок... Но если Digitalo все-таки пересилит себя и допишет игру, в Devastation будет интересно играть. А если дело пойдет совсем хорошо, игра вдохнет немного свежего воздуха в застоявшийся FPS-жанр», — проявляет несвойственное ему снисхождение Юрос Жожич (Uros «2Lions» Jojic), человек-оркестр с сайта www.actiontrip.com.

Танец с отходами

Трейлер последней картины Мартина Скорцезе сообщает, что Америка рождалась на улицах. Это очень важная информация. Чтобы донести ее до юных попкорноглотов, маэстро пригласил на главную роль Л. Ди-Каприо — поступок, на который можно решиться только в крайнем случае. Михаил Бескакотов

Зрителя ждет история о свободолюбии и благородстве, которые, как известно, — фундамент и гордость страны бигмаков. Можно спорить, насколько удачно сей патриотический гимн соотносится с современной американской действительностью, но историческую достоверность, так и быть, признаем: Америка рождалась в борделях, воровских притонах и на помойках, о чем с упоением и высоко поднятым подбородком расскажет вам каждый мериканин.

Но проповедники масскульта пошли дальше: по их прогнозам закат державы (а вместе с ним и конец света, что абсолютно очевидно) состоится со дня на день и... вновь на свалке! Плодами этого оптимизма завалены все «раскладушки» вашего города, друзья. Кто назовет хотя бы один фильм или компьютерную игру о счастливом будущем звездно-полосатой державы? То-то же. Кругом заговоры иллюминатов, годзиллы и глобальное потепление. О трех стукаческих дамах, поставивших под угрозу безоблачное корпоративное будущее Америки, даже и вспоминать не хочется. Вдогонку за видными футурологами из Голливуда, высунув язык, несется Digitalo Studios во главе с верным сыном своего отечества Виком Де-Леоном (Vic DeLeon, исполнительный продюсер). Бригадир пугает прессу крысой на батарейках и, словно Чапай, размахивает своим «Опустошением» на кривом метловище.

Вот этими руками

А теперь давайте дружно забудем об идеологической составляющей, потому что в нашей версии Devastation нет ни малейшего намека на сюжет. Если бы Digitalo не трубило на каждом веб-углу о киберпанк-ориентации своего детища, распознать в немногочисленных демо-уровнях какую-либо идеологическую подоплеку не смогли бы даже сотрудники оруэлловского Министерства Правды. В общем,





Пока я добиваю неприятеля всеми доступными способами, моя напарница пытается совладать с пулеметом. Получается не очень: убойная сила ее оружия сознательно занижена, и все для того, чтобы игрок почувствовал себя хозяином положения.

За нечеловеческие эксперименты с homo sapiens нужно срочно кого-нибудь расстрелять тухлыми патиссонами. Кандидатура моделлера принимается.

перед нами шутер, который так и просится на внеочередную промывку костей. Что ж, проходите, раздевайтесь до пояса.

В медицинской карте указано, что технической базой для игры послужил вездесущий двигатель Unreal, взявшийся обслужить чуть ли не половину актуальных в этом году игр. Наблюдать за волшебными изменениями одного и того же кода в руках разных людей — занятие, не уступающее в увлекательности самой игре во множество U-powered-проектов. Мы уже выяснили, что U-движок умеет создавать чудесные мультипликационные (даром не cel-shaded) сцены в Unreal 2, реалистичные городские мотивы в Raven Shield и просто неописуемой красоты горящие офисные помещения в техно-триллере Splinter Cell. Что в Devastation? Помойка. Поймите правильно: чтобы создать аутентичную, правильную помойку, требуются недюжинные умения и хирургическая неточность кисти. У дизайнеров из Digitalo, кажется, получилось. Урбанистические пейзажи выглядят не цивилизованным и опрятным складом отходов, где мусор заботливо разложен под прямыми углами в шахматном порядке, а самой настоящей смердящей свалкой, в которой с трудом угадываются очертания передового графического мотора от Epic. Художественный замысел венчает небрежная техническая непричесанность. Выясняется, неумение правильно состыковать текстуры иногда оказывается полезным! Вот оно, Федор, высокое искусство.

Разоблачение

Человек с обложки Devastation, помимо внешнего сходства с солистом поп-группы Linkin Park и дурацкой майки, оказался примечателен недюжинной харизмой. Но не той, что мы привыкли наблюдать в РПГ, боже упаси. Просто парень собрал вокруг себя ораву из вульгарных женщин неопределенного возраста и нездоровой наружности и установил в этом гареме драконовские порядки. Затем он нарядил несчастных женщин по последней BDSM-моде и заставил бросаться на амбразуру по первому приказу. Без плетей и психотропных веществ тут явно не обошлось: боевые подруги настолько доверяют своему предводителю, что не высказывают ни малейших возражений, когда тот расстреливает одну их них в упор. А может, это секта? Или женская тюрьма, где валерьяновый корень подают на завтрак, обед и ужин? Нет, все хуже. Это ваша команда, а Devastation — командный шутер. «Кантерстрайк, вестимо», — догадываются с задних рядов, где многих уже тошнит от оголтелой многопользовательской поножовщины. Вынужден согласиться. Оно, только совсем-совсем другое и с рюшами. И ботами. И одиночной кампанией, которую в Digitalo всерьез рассчитывают сделать — ужас! — сюжетной. Любопытно будет посмотреть. Самый трагический сценарий представляется мне таким: посреди совершенно одинаковых миссий с полностью идентичными заданиями и абсолютно тупыми ботами будут чертом из табакерки выскакивать бодрящие экраны с текстом, убеждающим игрока, что все его мытарства по этому ботматчу — неспроста. Более того, это дело государственной важности! Кругом революция, мир рушится, страсти кипят! И мы должны будем поверить. А скриптового ролика так и не будет. Ни одного. Почему? Покачану.

Bad karma

Тяжелая психологическая травма от C-S-подобной игры New World Order, получившей на этих страницах заслуженный «кол», принуждает меня как можно дольше оттягивать момент собственно игры. Я оставляю боевых женщин дежурить у крыльца, а сам углубляюсь внутрь нашей с ними базы (барака, подвала — как ни назови, все равно кругом дремучая помойка).

Выясняю, что человек, держащий за пазухой арсенал армии гос-ва Монако, способен найти на свалке в тысячу раз больше занятий, чем может показаться сна-



Скриншотам не под силу передать грацию, с которой эти двое сейчас рухнут на землю. Приходится признать, что у Devastation самая лучшая Karma, а заранее отрисованная анимация смертей отправляется туда же, куда отчалили много лет назад любимые нами спрайты.

чала. Виной тому передовой физический движок Karma, которому до сих пор не давали развернуться во всей своей ньютоновской красе, ограничивая обработкой лишь убиенных гуманоидов. Здесь же позволено разворошить целую помойку размером с весь немаленький уровень. Истратить десяток автоматных рожков, чтобы соорудить из картонных коробок замысловатую композицию? Пнуть кованой кроссовкой бочку с бензином, затем на ходу расстрелять ее из «Узи»? На здоровье. Это в разы веселее очередной C-S-беготни. Ну а любимое шутер-развлечение — стрельба по пустым бутылкам — реализовано здесь и вовсе на «шесть». «Сынок, если бы я рос не на помойке, мне вообще не с чем было бы играть...» — это про Devastation.

Когда я искалечил весь доступный мусор, пришлось отправиться на войну: разработчики решили, что ключи от особо дальних комнатушек нашего отхожего места логичнее всего будет спрятать на вражеской базе. Ключи эти мне были необходимы, ведь только так я мог уединиться в собственной мастерской с целью продолжения высокохудожественных перформансов с бытовыми отходами.

Все умерли

Поддержав порыв шефа, в бой с неприятелем ринулся весь батальон панкующих девиц. Некоторые умерли не сразу. Хозяйка самого квадратного лица еще долго носилась за мной по пятам, докучая незадачливой стрельбой. Но и она сгинула, провалившись в средней глубины канаву.

А я тем временем воевал, пробивая дорогу к заветному ключу. Противники действовали вяло, давая понять, что им вся эта кутерьма совсем не интересна. Некоторые холерики пытались даже покончить жизнь самоубийством, сиганув с крыши, но наверху решали, что пять метров человеку — что кошке, и оставляли несчастного коптить. Особой популярностью у этих ленивых, отчаявшихся людей пользовались стационарные пулеметы, но, вот беда, никто не умел устанавливать их надлежащим образом. Прорвавшись вдоль уткнувшейся в стену дулами машинерии, я проник во вражеские казематы, где в очередной раз ужаснулся масштабам игродизайнерской дремучести: в укромных местах стояли не то порталы, не то ватерклозеты, клонирующие членов вражеской группировки. Члены рождались со вселенской печалью на лицах, в неудобных жестяных комбинезонах. Их было жалко: скрючится, бывало, такой в самом углу, делая вид, что окопался за мебелью и отстреливается, а сам наверняка плачет...



Чуть ли не ламповая техника, обычное дело. Обратите внимание на гаджет: одна кнопка, всего четыре разряда на дисплее... Неужто спиртометр будущего?

Возвращаясь на базу, я сжимал заветный гаджет с записанным в память ключом. Электронным. Тут ведь научная фантастика, а не «Техника молодежи». Навстречу, спотыкаясь о рваные покрышки, шел клон утонувшей в канаве боевой панк-женщины...

Суслики свищут

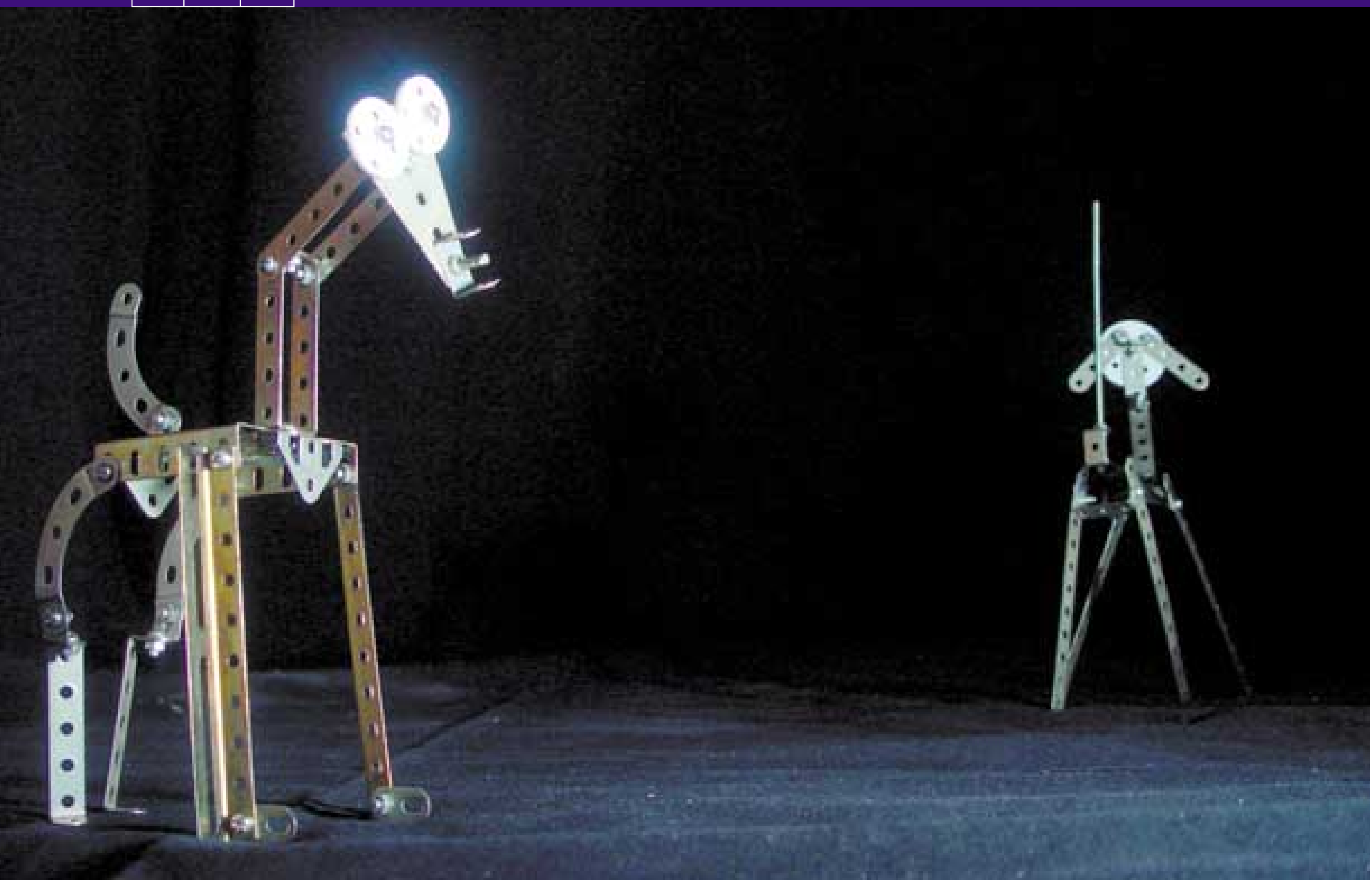
А как же Скорцезе, эстетика упадка, культурный месседж? Пустое! Играть невыносимо скучно. На носу релиз, и есть все основания полагать, что качественных изменений в игре окажется преступно мало. Вам нужен еще один вялый шутер? Похоже, он давно не греет даже разработчиков...

А теперь давайте представим трагическую ситуацию, когда вам придется выбирать между Devastation и патриотической кинолентой про дикаприю. Правильным решением будет... ну, например... прогулка в городском парке. Друзья, там солнце греет уже почти по-весеннему, там сказочный воздух, пенсионеры играют в шахматы, суслики свищут!..

Катана прервала скромную трапезу. Затем последовал единственный момент, когда пришлось удивиться, и все из-за вон того сидящего на стуле манекена. Если подойти поближе, у него отвалится голова, из динамика раздастся издевательский смех и все взлетит на воздух.



Рецензии





Gothic II

Радуйтесь, друзья! Это он — старый добрый Gothic, верный себе и ничуть не изменивший-ся! Собственно, только потому и получивший «Наш выбор». Как только сериал трансмутиру-ет, мы сообщим вам о трагическом событии телеграммой с уведомлением.

Многосерийный РПГ-слэшер





интерес 4.5

- сложность низкая
- графика 4
- сюжет 3
- музыка 3,6
- звук 3,6
- управление 4

www.akella.com/media/ru/gothic
www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/news_headlines.php
разработчик: Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com)
издатель: JoWooD (www.jowood.de)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокар-та класса GeForce2, 6x CD-ROM, DirectX 8.1, 2 Гбайт на жестком диске.

Таможня дает добро

В мире абсолютных каст-рюльников вновь неспокой-но. Тьма встает на западе, адептам являются неясные тени в форме аллегоричес-ких кукишей. Главный мох-ноног Нескучного принес в жертву слабо блеющего игрока в пинг-понг, и вот что ему открылось: раско-ловшие надвое Великую Римскую империю варвары восстали. Опять.

Александр Вершинин

С ними человек-джо-молунгма Том Путцки (Tom Putzki) и вся его пираническая братия. Ди-кари угрожают разрушить мировой фэнтезийный по-рядок, освободить рабов книжной серии про драко-нье копье и другие острые предметы, дабы снова по-работить их, но уже посред-ством ПК, и заставить иг-рать вечно. А откуда в Алек-сандровском садике взять-ся новым эльфийским жен-щинам и кто подаст на японскую пищу, прости гос-поди, тов. Перумову с еди-ноутробниками, если все-все латентные кастрюльни-ки будут сидеть на «Готике»?

Статика

Gothic II (G2) от Piranha Bytes — не РПГ. И даже не КИ. Думайте о ней, как о чу-довищном, противоестест-венном компьютерном во-площении отупляющих се-риалов, будь они иванфедо-ровскими или из ящика-для-дураков. У так называ-емых «шоу» нет культурного посыла, лишь нестерпимое желание как-нибудь «раз-влечь». И когда потешае-мый приходит в себя, то на-ходит на костях лишь кожу, дом в руинах, а мир в со-седнем тысячелетии. Зато (кажется — мы не уверены) было весело.

Gothic II — первый полно-ценный компьютерно-роле-вой сериал. Глупый и ми-лый, он застенчиво скушает неделю вашей единствен-ной жизни, а затем по-анг-лийски улизнет из нее на-всегда. Вы даже не вспом-ните точно, чем занимались все это время. Он сродни книжному гарипотеру, кото-рого пока не прочтешь — нее уймешься. G2 позволя-ет себе все гарипотеровы штучки с бесконечным са-моцитированием, встречей старых друзей, оживлением зловещих мертвецов и пти-дежа-вю. Вас заставят пройти заново всю первую часть игры, причем дваж-ды: для старой карты и для

новой (в сумме с оригинальной «Готикой» получается три). Все указанные действия вы проделываете с блаженной младенческой улыбкой на устах и без единой морщины сомнения на челе. Хотите пробничек? Вот, пожалуйста.

Мягкий и гадкий

Упомянутую дуркующую аддиктивность гарипотера присовокупите к живодерному дискурсу какого-нибудь Муркока. Зажмурьтесь и произнесите тайное слово. Вуаля! Полученное либретто состоит сплошь из безостановочной свинорубки, после ознакомления с коей существа мужского пола еще долго подергивают провисшим мускулом и испускают воинственные курлыкающие звуки, фемины же собираются в стаи и стаканами пьют кровь телят со скотобойни — источило малокровие. Запах удалого декаданса давит все остальные позывы, включая древний инстинкт самосохранения. Спасти игрока в «Готику» способен только ритуальный The End.

«Готика» — порядковый номер значения не имеет — построена на анархическом постулате «хочешь — возьми». Пускают сразу и везде, можно всё. Диспуты, как и в любом приличном средневековом мире, решаются методом приложения силы к точке преткновения. Вся пресловутая Gothic-вселенная сбалансирована на двух простейших переменных: силе удара и количестве жизненной энергии. Если у вас достаточно и того, и другого — имеете право находиться в выбранной части карты. В противном случае над вами надругаются коротко и просто. И баста.

На той же молитве возводятся воздушные замки онлайновых РПГ. Жажда освоения местности (она пригожа) и стремление опробовать силы (минимальны) вот на том зловещего вида тушкане оказываются сильнее любых ужимок сценариста. Всякий нормальный Gothic-аддикт, то есть абсолютно невменяемый с точки зрения постороннего тип, начинает карьеру со сбора пожертвований. Вот застрявший в ягодице зуб ящера, в ребрах вдруг нашелся ноготь тролля, а вот эту железяку — показывает на инородное тело в голове — оставил здоровущий элитный орк за ручьем близ гавани. Не имеющие пока бицепсов проворно бегают. Отдельная динамиада: залезть в особенно зверский уголок карты и выбраться оттуда живым. Развлечение замечательное, щекочущее окончания. Именно ради него вообще задумывался здешний картографический миропорядок, доступный за раз, всем караваем. Причем в «Готике-1» еще ощущались границы клетки-тюрьмы, тогда как в осматриваемом ныне продолжении до самых границ доползать уже не хочется. Насыщение хайкингом настигает раньше.

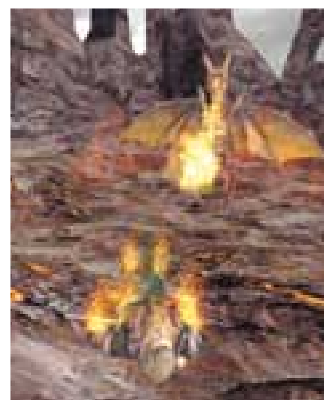
Жесткий и пертый

Если вы вдруг попросите охарактеризовать нашего героя в одно предложение, как вам понравится пестрая глупость в духе: «слэшер с безотказной системой поощрения»? Помимо обаяния и безбрежной шинковки тушек в игре действительно мало что примечается. С другой стороны, и Dragonlance, который мы сегодня третируем абсолютно спонтанно, по-дзенски, вовсе не литература, а процветающее художественно-коммерческое приложение к настольным D&D-модулям. Объединяющим эти поп-культурные явления фактором является их качественная, стопроцентная привязчивость. Вы

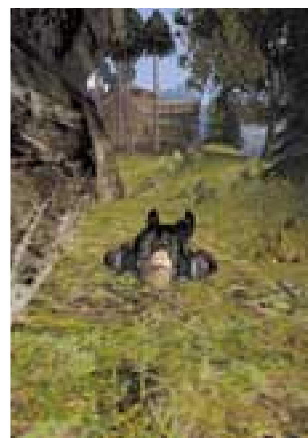


Особое умение гипнотизировать драконов даруется лишь последователям средневековой школы психоаналитиков.





Героический гриль и шеф-повар деликатного блюда. Съемка «за кулисами» во время фестиваля кухонь мира в Лионе, Франция.



В чистом поле... Под ракитой... Упал со скалы и разбился вдребезги! Вот нелепость какая, ребята.



Танец с двумя орками-вышибалами чреват даже для такого ответного парня, как наш Броненосец Потемкин.

слышали про интеллектуальный запой? Это оно. Позапрошлогодний дебют оригинальной «Готики» подтвердил верность магистральной дизайнерской мысли, поэтому остальное немецкие скульпторы игр лепили по «Малому типовому набору для создания гениальных произведений в стиле «фэнтези» (пера Алексея Свиридова). Не постесняемся и мы. Как вы, конечно, не помните, главный герой (молод, высок, строен, мускулист, красив, вонюч и мохнат) организует массовый побег из медиевальной зоны. Еще в «Готике-1» он благополучно разрушает магический барьер, за что награждается упавшей на него сторожевой башней. (Бородатые старцы одобрительно бормочут: «Шакти-шакти»...) Отдохнув под завалами полных три недели, герой теряет не жизнь, но завоеванные каторжным трудом способности, кои вы будете обретать тем же нелегким способом, но на сильно раздобревшем пастбище.
Piranha явно не перетрудилась, придумывая старым лагерным волкам новые названия (ныне: паладины, наемники, монахи), но с квестами не подвела. Каждый из трех пакетов идеологически выдержан в настроениях от анархично-маскулинного до целомудренно-послушнического, что, впрочем, не имеет решающего значения. В финале классы все равно оказываются накрепко прибиты каждый к своему стану, поэтому выбирать сердцем у вас не получится. Очевидно почитаемый в Piranha Bytes советско-польский хит Юлиуса Махульского «Дежавю» кроме всего прочего постулирует принцип «котлеты-с-картошкой, курица-с-овощами, меняться нельзя», откуда вытекает совершенная невозможность смены профессии в обозримом будущем. Интересно, как этот щекотливый вопрос решат в уже почти готовом аддоне? Возвращаясь к сюжету и «Малому типовому набору», отметим, что Мудрый наставник-покровитель Главного героя (М.н.-п. Г.г.; не молод, не высок, не строен, не мускулист, не красив, по профессии маг, далее по тексту, до смешного) без лишних рулад вправляет протагонисту мозги и отсылает того бороться со злом. Обойдетесь без сюжетной завязки, не маленькие. Понадобится введение — играйте в исходную «Готику». Вкратце: вам придется прикончить штуки четыре драконов, вырезать армию орков и доходчиво, на пальцах, втолковать местные реалии главному темному властелину. Все перечисленные чудеса достигаются тем же приемом, каким вы несмело зашибаете своего первого гоблина. Тупо и бодро: вжик-вжик-уноси.

Мертвый и довольный

Учитывая приведенный недостаток, постарайтесь выбрать оружие позрелищнее. Луком и арбалетом размахивать не рекомендуется по определению, маг же больше похож на ходячую турель. Естественным выбором любителя острых ощущений будет меч (топор, булава), но и здесь его не оставляют в покое недоброжелательные разработчики. Помните симпатичные боевые стойки, осваиваемые при каждом качественном скачке в колюще-режущем умении? Забудьте о них, они мертвы. Повышение квалификации лишь добавляет новое движение к единственному (!) комбо. Право, как не стыдно! Ай, позорники.
Остальные означенные в первовзгляде на демо-версию игры сомнения и страхи просим считать напрасными. Все анимации на месте, хотя новых, впрочем, тоже не наблюдается. Почти все текстуры пришли домой из демо-загула, к монстрам вернулся разум. Чу! Нам кажется или скелеты с орками и впрямь стали лучше фехтовать? По крайней мере теперь игра действительно может претендовать на звание «слэшера» — пусть с ролевой натяжкой, но честно предъявив звон мечей, глухие блоки и замогильный стук чебурахнувшихся оземь тушек.
А русский народ у немцев большего и не просил.

И брызги в слюнявчик

Дориан Грей — истинное имя отпрыска Piranha Bytes. С виду моложавый, бесконечно обаятельный джентльмен на деле вдруг оказывается давно утерянным дедушкой. Вашим дедушкой. Вы еще не оправились от радости встречи, как старичок начинает травить наизусть знакомые вам с детства байки. Вам и больно, и смешно. Все сызнова, и оторваться опять невозможно, даже при осознании полной глупости положения. Агу? Конечно, агу. ◘

Несмотря на устрашающую внешность, умирают охотники на драконов куда веселее, нежели их потенциальные жертвы.





Занимательная история о том, как два закоренелых контрабандиста спасают мир, попутно приторговывая китайскими сервизами, «паленой» водкой и афродизиаками.

Action/adventure



интерес



сложность выше средней
графика 4,5
сюжет 4,7
музыка 4
звук 4
управление 4

http://gromgame.com
разработчик: Rebelmind (www.rebelmind.com)
издатель: CDV Entertainment (www.cdv.de)

Системные требования

Windows 95B/98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт и самые свежие драйверы), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+, 900 Мбайт на жестком диске.

Лой Быканах

Работники студии «Взбунтовавшийся мозг» ни разу не были в Тибете, но совершенно правильно его себе представляют: каждый второй туземец — гениальный философ, каждый третий — маг-змееглотатель, а каждый первый — заблудившийся турист.

Александр Металлургический

А еще они, съехавше-крышевцы, курят бамбук, практикуют йогу, хилерство, цигун и, кажется, тантру (спорные данные находятся в стадии проверки) и мечтают лично познакомиться с Далай-ламой. Это очень просветленные земляне. По утрам они чистят не только зубы, но и карму, после чего, воскурив в офисе фимиам, в течение всего рабочего дня предаются трансцендентальной медитации и понимают друг друга с полумысли... Если все не так, то в самую пору удивиться: как этим людям удалось создать столь живую, яркую, преисполненную вкуса игру?

Grom выглядит крепышом с румянцем во всю щеку: сочная графика, чудные персонажи и насыщенные «тибетской» тематикой диалоги — все при мальчонке и все как надо. Возникновению обоюдной симпатии в отношениях с игрой всеми силами способствует замечательный сюжет, являющийся в сущности одной большой киноцитатой из лукасовской трилогии про необузданного археолога: сороковые годы, Вторая мировая, фашисты рыщут по Тибету в поисках сокровищницы легендарного правителя Арджуны. Почти клише, но в нашем случае это даже не порок, а достоинство — в конце концов, товарищ Лукас плохому не научит, верно? Сценарный ход, во время которого главный герой, повстречав на горном перевале дирижабль со свастикой на брюхе, тут же обо всем догадался, — самое лучшее тому подтверждение: каноны жанра соблюдены свято. Как правило, игры с подобными сюжетами бывают либо очень хорошими, либо вообще не появляются на этих страницах. К какой из двух вышеприведенных групп относится Grom, вы, вероятно, уже сообразили.

8 и Трое Светлых

Герои означенной истории — личности, в кадре не застоявшиеся, весьма и весьма свежие, как огурцы с грядки, хотя и не такие зеленые (и совсем без пупырышков). Главперсонаж —

Гром, классический супермен с харизмой четырех джеймсбондов и одного Сверх-Марио. (Да-да, именно его grom'кое имя (или это все-таки фамилия?), в соответствии с хорошими киношными традициями, красуется в названии игры.) Классическому супермену положен нетривиальный бэкграунд, поэтому ниже по курсу — нечто из областей, принадлежащих интернационал-эпопее «Четыре танкиста и собака»: Гром — обладатель волевого подбородка, залихватских усищ и орлиного взора, сам себе на уме поляк-диверсант, сбежавший из концлагеря и обосновавшийся в Тибете до скончания войны. Практически антигерой. Напарники у Грома такие же неординарные, как он сам: например, Петр, меркантильный чех, промышляющий контрабандой, что само по себе уже дорогого стоит. Эти двое, будучи вместе, побивают все рекорды язвительности, упрекая друг друга в жульничестве,



Очаровательная сцена таможенного контроля. Точнее, полного его отсутствия: комендант даже не удосужился пошарить в карманах у грузового яка. И напрасно — несколько наборов китайского фарфора были безвозвратно утрачены.



Классическая сцена в баре: население вповалку спит там, где застало опьянение. Как считаете, может, разнообразия для треснуть самому здоровому посетителю по носу?

нарушении клятв и прочих грехах. Именно в их диалогах работа сценаристов видна особенно хорошо: творческие люди, они верно представили себе взрывоопасные результаты полудружеских-полуденежных отношений двух представителей славянского племени и оторвались по-настоящему, расписывая реплики. Результат изумителен: живые персонажи и столь же осязаемый язык.
Кристально ясно, что при таких-то колоритных диалогах проработка мира не имеет права быть дилетантской халтурой. И то — местная тибетщина — это не просто выдержанные в соответствующем архитектурном стиле задники и верно подобранные типажи персонажей, но нечто большее. Недостаточно серьезно для трактата о восточных традициях, но вполне задорно и идеально для КИ. Диковинная культурная солянка, густо замешанная на индуизме, тибетских поверьях и личных фантазиях каждого из разработчиков (а вы в курсе, что тот, кто хамит в трамвае и не моет руки перед едой, в следующей жизни станет йети?), надежно и крепко бьет по неподготовленным затылкам — равнодушными остаются лишь дубовые доски, которые кто-то забыл напротив монитора. Остальные немедленно попадают под власть обаяния Grom.

Тайная Нерпа Счастья

Согласно указанному нами жанру (action/adventure), персонажам предстоит очень много приключаться, перемежая свои словесные перепалки перепалками оружейными. Здесь надо заметить, что сражения в тибетских горах — это суматоха. Без преувеличения. Дуэль «один на один» кончается, не успев толком начаться, — пять секунд оглушительной пальбы, и чьи-то бренные останки валятся в дорожную пыль. Свалка «один против семерых», в течение которой в воздухе находится больше свинца, чем кислорода, завершается либо мгновенно, либо спустя несколько минут напряженных перебежек по окрестным оврагам и прочим неровностям земной поверхности, с последующим аккуратным отстрелом врагов поодиночке (см. схему «один на один»).
В подобных потасовках есть своя правда — мало кто из живых (кроме, конечно, Лукича — он нас с вами переживет) выдержит выстрел из дробовика в упор, от которого тень попавшего под раздачу бедняги очертаниями своими отчетливо напоминает фигурное решето. С другой стороны, порой бывает очень (даже слишком очень) жарко, чего от милой адвенчуры вовсе и не ждешь.
Желающие избежать частых перезагрузок непременно должны озаботиться несколькими подвигами. Во-первых, настоятельно рекомендуется произвести внеплановый апгрейд PS/2-грызуна — одно неверное движение курсором способно отправить вашего главного персонажа прямиком в нирвану, а посему неверные движения следует исключить. Во-вторых, тренируйте мышечный



Грузовой як — тибетский аналог прэтчеттовского Сундука.



Полезная в хозяйстве вещь — пауза: позволяет спокойно выбрать режим агрессивности, сменить оружие, упасть в песок и даже безмятежно прицелиться в бегущего бандита.



Режим увеличенного обзора позволяет издали увидеть врага (в данном случае — «тощий бандит») и заблаговременно подготовиться к теплой встрече.

контроль. Стиснув зубы, вырабатывайте в себе холодную решимость и убийственную четкость манипуляций, держитесь отрешенно от происходящего на экране балагана — иначе нипочем не прорветесь сквозь вражеские заградотряды. Если старик Diablo был для вас слишком энергичен, приготовьтесь к некоторым сложностям. И самое главное: не теряйте голову, не то в придачу потеряете и все остальное.

Как живое тому доказательство — байка: однажды, пребывая в совершенно диких условиях и будучи окружен толпами злобных йети, товарищ М-ский обнаружил в карманах у собственного протагониста полное отсутствие каких-либо патронов и завалящую сабельку, которой лишь неприятельские животы щекотать. И?.. В ходе продолжительной беготни умудрился подкараулить каждую тварь поодиночке и в итоге защекотал все стадо насмерть.

Переправа

Основная прелесть Grom'ких перестрелок и поножовщины заключается в том, что они выдаются верными дозами и в точности по расписанию. Вдосталь наобщавшись с тибетскими туземцами, разрешив пару загадок и выполнив несколько квестов, хочется энергетической разрядки — и она, разрядка, не заставляет себя ждать. Взбаламутить застоявшуюся кровь адреналином и оторвать несколько недружелюбных голов — идеаальная гимнастика для ума.

Что самое приятное — каждый потраченный патрон или лихой выпад мечом в неприятельское подбрюшье, в точном соответствии с учением прана-бинду, продвигает героев вперед, к совершенству. Весьма удачно позаимствованная в The Elder Scrolls система прокачки боевых умений, когда навык владения определенным видом оружия растет в зависимости от частоты его использования (ну да что я тут распинаюсь? Неужели есть еще на Земле люди, хотя бы глазком не посмотревшие Morrowind!), добавляет в Grom известную долю интереса — наблюдать за ростом личных качеств у подконтрольных персонажей всегда приятно.

В конце концов, когда огнестрельные способности Грома вырастают до определенного уровня, устанавливается хрупкое равновесие, этакий круговорот материальных ценностей в военной интерпретации: деньги — патроны — стрельбы — трупы — деньги. И для игрока главное — дожить до этого момента, после чего путешествия по Тибету станут намного веселей. Но и без того Grom несет в себе необычайной мощности положительный заряд: спустя всего пару часов борьбы с нацистами вы чувствуете себя бодрым и легким, как подросток на батуте. Грустить определенно не приходится. Просто не дадут.

Мнение об игре

«В кои-то веки мы получили адвенчуру с вменяемым мышиным управлением и удобоваримой боевой системой. Поначалу она не производит особого впечатления, но для достижения максимального удовольствия вам следует чуть подождать с выводами и хорошенько наиграться», — сообщает Фил Андерхилл (Phil Underhill), критик с флегматичного британского сайта PC Gamester (www.pcgamester.co.uk). Итоговый рейтинг игры: 81%.



«Ил-2: Забытые сражения»

Просто лучший авиасимулятор. А мы, между прочим, такими эпитетами не разбрасываемся.

Авиасимулятор





интерес 5.0

сложность	настраиваемая
графика	5
сюжет	5
музыка	2
звук	5
управление	5

http://games.1c.ru/il2/fb.htm

разработчик: «1С: Maddox Games» (http://maddox.1c.ru)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 800, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1100 Мбайт на жестком диске.

Так не бывает

«Ил-2»: издание второе, исправленное и дополненное» было до такой степени дополнено и настолько замечательно исправлено, что сама игра неожиданно стала продуктом совершенно иного уровня.

Ашот Ахвердян

Невыносимее амбиций новичков может быть только усталость мастеров. И вот мы идем по жизни, по пути расталкивая толпу то расширяющих разум гибридов X-COM, Sims и «Формулы-1», то сужающих спинной мозг Unreal 2042. И только одна вещь не дает врожденному оптимизму погибнуть, цветам увянуть, а солнцу закатиться окончательно и навсегда. Амбиции мастеров.

Лирическое наступление

Исторически сложились две совершенно противоположные традиции симуляторного игростроения. Российские разработчики, блистая гроздьями серьезнейших авиапрофессионалов, доводили симуляторную составляющую до отполированного совершенства, никакого внимания не обращая на собственно игровую часть, отчего-то считая, что «будет симулятор — игра сама приложится». Примерно в это же время зарубежные девелоперы выдавали на-гора продукты с отменной «игровой» составляющей. Проблема там была только в одном: в коробку почему-то забывали положить собственно симулятор.

Но вышеизложенное — лишь часть куда более глобальной проблемы, заключающейся в том, что «все сразу хорошо не бывает». Надо было постоянно выбирать: либо серьезный симулятор, либо много разных самолетов. Если в одной игре есть и истребители, и бомбардировщики, то что-то из них непременно является слабым звеном (нередко и то, и другое). Либо интересные, ручной работы миссии, но их мало, либо бесконечной длины динамические кампании, но с тоскливыми однообразными заданиями (таков уж творческий стиль кибернетических рандомизаторов). Если же вам нужна была «открытая архитектура», то приходилось вообще отказываться от всего вышеперечисленного.

К этому... привыкли. Привыкли не обращать внимание на минусы, если найдены хоть какие-то плюсы. Искренне ставить высокие оценки не тогда, когда в авиаигре хорошо все, а когда там хорошо хоть что-то.

Как насчет облаков? Оригинальный «Ил-2: Штурмовик» был обласкан критиками, увешан наградами так, что не было видно об-

шивки, и в любой части света собирал толпы огнеглазых поклонников, в клочья рвущих все любое. Никто не посмел бы кинуть камень в создателей лучшего WWII-авиасимулятора, если бы те, к примеру, решили немного заработать, добавив в игру пару-тройку новых самолетов и карт и продав нам ее снова.
Тем чудеснее, что то, что начиналось как простой аддон, Олег Медокс со товарищи постепенно превратили в полноценнейшее продолжение, причем совершенно затмившее оригинал.



Боевого коня с такой надписью простой зениткой не возьмешь!

Три

Во-первых, игра повернулась лицом к нам, игрокам. Изучая внеполетный интерфейс, не можешь скрыть удивления: ожидаешь привычно сурового приема, а получаешь приветливую улыбку: рады вас видеть, осторожно, здесь ступенька.
У нашего пилота появилась карьера, причем со всеми атрибутами сразу. Вот список ваших сослуживцев, ниже распечатка уже ушедших от нас. У каждого своя статистика, своя фотография, да и мы этим не обделены. Не нравится изображение? Замените любым другим. Против внешнего вида личного самолета? Вот выбор текстур, но можете добавить свою. Хотите посмотреть на свой послужной список? — все здесь, где, когда и кого. В начале кампании предлагают на выбор десяток операций: от Львова-41 до Берлина-45, то есть отныне вы вольны вступать в войну, когда захотите. После каждой миссии следует долгожданный дебрифинг: на карте обозначена траектория полета, там же отмечены потери. Эти синие значки — транспортная колонна противника, в пух и прах разнесенная подполковником Кровопусковым. Первая жертва неутомимого командира отправилась в мир иной в 17:33, последняя — в 17:41. А рядом красный значок — здесь в 17:57 от длинных рук вражеской зенитной установки пал сам бравый подполковник. Ролевой элемент образуется сам собой: если повезет возвратиться невредимым с очередного задания, не поленюсь, сделаю крюк и лично уплету эту чертову зенитку, осмелившуюся замахнуться на любимого командира!



Чтобы воспользоваться бомбовым прицелом, сперва надо ввести данные по скорости самолета, не забыв сделать поправку на то, что число, взятое с приборной доски, может быть куда больше вашей реальной скорости. Потом следует ввести данные по высоте над целью, не забыв сделать поправку на то, что число с приборной доски есть высота над уровнем моря, поэтому, если вы целитесь не в качающихся на воде чаек...

Два

Во-вторых, игра выросла вширь настолько, что приобрела уже какой-то совершенно эпический размах. Список летабельных истребителей (и кампаний для них) вымахал до размеров самостоятельного литературного произведения. Карьера штурмовика теперь доступна и для немецкой стороны (на Ju-87). Плюс в игре завелись бомбардировщики.
О, бомбардировщики, счастье мое... Их два: во-первых, наш деревянный четырехмоторный исполин Тб-3, тихоходный гибрид деревянного же Кремля и кабриолета, а во-вторых, немецкий «Хейнкель-111», грациозный двухмоторный крепыш в стиле шик-модерн, по неуязвимости сравнимый разве что с легендарным «Титаником». И вместе с ними впервые в нашем жанре появляются аутентичные бомбовые прицелы, а мы в первый раз проводим нормальное бомбометание, ибо все предыдущие потуги игростроения на этом поприще слишком уж напоминали стрельбу из снайперской винтовки в каком-нибудь Serious Sam.
Управление двигателями решено очень изящно: вы сперва «выбираете» нужный двигатель (или несколько), а потом производите действие. Скажем, если необходимо включить огнетушитель на третьем двигателе, то вам не надо искать клавишу «огнетуши-



При желании можно проходить игру простым стрелком, поручив все остальные бомбардировочные дела ИИ и наслаждаясь открывающимися видами. Не забудьте только заглянуть в системные требования.

Мнение об игре

«В кампании миссии создаются рандомизатором исходя из обстановки на фронте. Ваше влияние на ход войны отображается весьма реалистично. Вы не измените финал, но ваши успехи и неудачи влияют на транспортные маршруты, на имеющийся авиапарк, на другие аспекты, а значит, приближают победу либо поражение», — чеканит слог благожелательный Денни Аткин (Denny Atkin), сайт GameSpot (www.gamespot.com).



Если ко мне вдруг придет припозднившийся Дед Мороз и скажет: «Проси, чего хочешь!», я буду молить, чтобы игрокузница Медокса выпустила авиасим про Первую мировую.

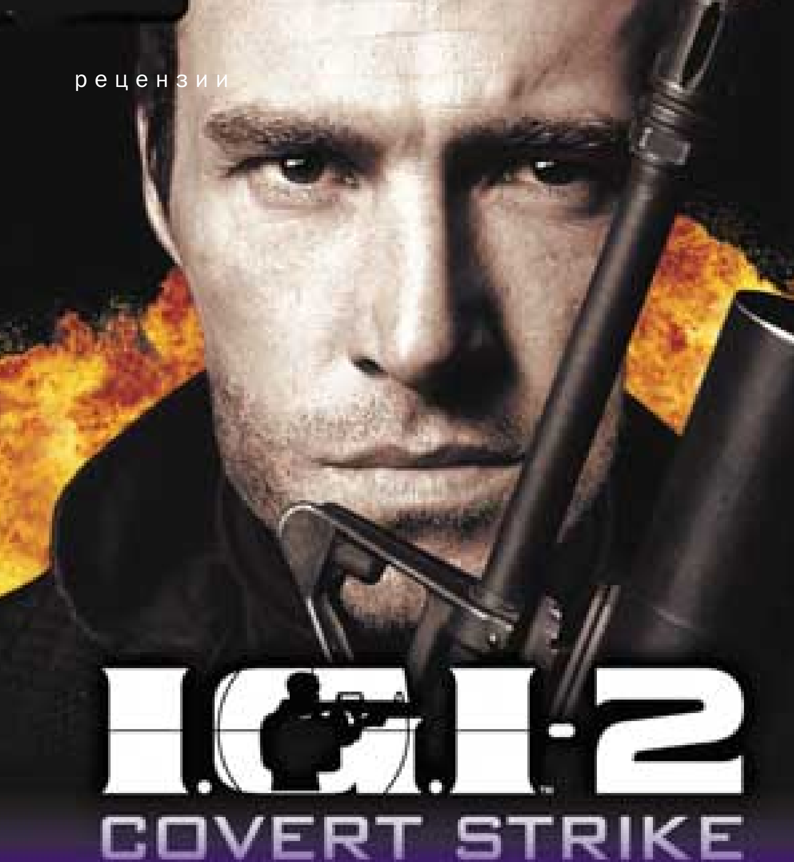
тель 3», вместо этого вы сначала «выбираете» третий двигатель, потом жмете на кнопку «огнетушитель». Иначе говоря, резко снижается количество необходимых для запоминания кнопок, но это еще и очень удобно. Предотвращение разворота по рысканью путем увеличения оборотов двигателей с той стороны, куда разворачивает самолет, выполняется удивительно легко, ведь в сочетании с системой «выбора» двигателей одна ручка газа успешно заменяет все четыре. Впрочем, если вам не хочется возиться со всем этим хозяйством, если вас пугают слова «наддув» и «регулировка топливной смеси», то детальное управление двигателями можно вовсе сбросить со своих вялых плеч, отметив соответствующий пунктик в настройках сложности. Нам предлагают, но не навязывают. Нельзя не отметить, как хорошо в игре решена проблема «унификации»: что делать с различиями у моделируемых самолетов, если у них совсем разный микроменеджмент двигателей или если у одного самолета шасси убирается автоматически, у другого — вручную, а у третьего не убирается вовсе, и т.д. и т.п. Ведь надо же все это как-то приводить к общему знаменателю, верно?
Слава богу, мы дожили до тех времен, когда разработчики на такой вопрос дают отрицательный ответ. Никакого общего знаменателя, теперь вам придется переучиваться, даже пересев с одного бомбардировщика на другой: ведь у Тб-3 и Не-111 разные двигатели, совершенно непохожие летные характеристики (а значит, нужен несколько другой стиль пилотирования), иные бомбовые прицелы... А ведь есть еще и штурмовики с истребителями. И все — РАЗНЫЕ.

Один

В-третьих, вы не поверите, игра стала еще глубже. С одной стороны, уже в прошлый раз летная модель выпорхнула за рамки компетенции игровой журналистики, поэтому квалифицированно говорить на эту волнующую тему могли только профессионалы (упоенное чесание языками неспециалистов мы в расчет не берем). С другой — кажется, что летная модель стала несколько утонченнее, что в сочетании с разнообразием летательных аппаратов дарит весьма широкий спектр ощущений. От управления И-16 остаются воспоминания, словно от развеселого родео: как на взлете самолет резво брыкается и норовит сбросить седока, так и в воздухе утлый моноплан всю дорогу трясется, будто осенний лист. Пилота И-16 легко узнать в метро — на эскалаторе он стоит, крепко вцепившись в поручень. Заметьте, пилоты Ла-5 так себя не ведут.
Все прочие признаки «роста вглубь» тоже налицо, будь то ИИ всех участвующих сторон, модель повреждений или звук... А ведь здесь самый лучший звук, что когда-либо гостил в КИ. Вот вы возвращаетесь домой, пытаясь дотащить раненый истребитель до спасительной полосы аэродрома, и в эти непростые минуты разворачивается настоящая драма: поврежденный двигатель вашего самолета то стонет, то негодует, то умоляет небо пощадить его, то отчаивается, отрекается от мира, то находит в себе силы продолжать бороться, то зовет погибших друзей, и его механическая душа мечется, скребет стальными когтями о цилиндры... После окончания миссии в ушах долго еще будет звучать этот шекспировский монолог истерзанной машины. А еще, конечно, графика... впрочем, сколько можно о ней говорить? В общем, лучше всего о силе и правильности произошедших с игрой перемен расскажет следующий эпизод. Помните, что было в «Штурмовике» (и что бывает обычно в авиасимах), когда погибал пилот? «Вид из глаз» внезапно сменялся кинематографичной камерой, с выгодного ракурса показывающей гибель главного действующего лица. Пиротехника, осколки, широкоэкранный бал-маскарад. Все, попкорн кончился. Теперь в ту самую секунду, когда пилот погибает, экран ЧЕРНЕЕТ.
Больше нет ни войны, ни покрытых лесами гор, ни красных звезд со свастиками, ни экрана Load Game, ни-че-го, кроме этой черноты.
Пилот умер.
Вы слышите, как стучит ваше сердце. Настоящее сердце.

Escape

Игра получила бы высший балл, даже если бы разработчики ограничились лишь добавлением пары бомбардировщиков. Или изменением внеполетной части. Или созданием динамической кампании с полноценными миссиями. Или включением ночных миссий (тоже ведь революция в симуляторостроении). Или...
А игра тем временем продолжала доставать из мешка все новые и новые сюрпризы, демонстративно не замечая, что у рецензента давно кончились оценки.
Я растаял.



Удалая бондиана, сцепившаяся в классической смертельной схватке под водой не с надувным осьминогом, но с собственными движком и дизайном.

Шутер от первого лица



интерес 4.0

сложность высокая
графика 4
сюжет 3
музыка 4,1
звук 3
управление 3

www.codemasters.com/igi2
разработчик: Innerloop Interactive (www.innerloop.com)
издатель: Codemasters (www.codemasters.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 6x CD-ROM, DirectX 8.1.

Неистребимый шпион

В некотором смысле IGI 2: Covert Strike — лучшая ода Джеймсу Бонду, когда-либо выходившая на ПК или консолях, включая наиболее совершенные лицензированные (Golden Eye) и пародийные (NOLF) продукты. Бонду и шпионским подвигам вообще.

Фраг Сибирский

Тот же самый IGI 2 во многих своих аспектах граничит с откровенной халтурой, а в особо выдающихся миссиях библейского размаха, порожденных сверхбуйными головушками сценарной группы девелоперов, с каким-то возмутительным восторгом переступает сию позорную грань. Амбивалентность первой части возведена в квадрат, а может быть, даже и в куб: то скрытные похождения Дэвида Джонса фейерверком возносятся в поднебесье FPS и достигают уровня как минимум Red Faction (то есть заставляют сдержанно подвывать от восхищения), то падающим с моста товарным поездом вагонов эдак на восемьдесят низвергаются в пучину Task Force Dagger, The Sum of All Fears и тому подобных достижений мысли человеческой (пользователь все еще подвывает — но в более высоком ключе и по другому поводу). Демо-версия (она же первое задание) была быстрой, словно молния, и воспринималась как удачная и своевременная шутка. Полновесный норвежский монстр тянется за семнадцатидюймовым окном целую вечность, переливается всеми оттенками спектра интересности (полная неиграбельность и пятерка с плюсом включаются) и заставляет всерьез задуматься о нецелесообразности продолжения знакомства с КИ как явлением. После IGI 2 нормальный человек должен перестать играть как в хорошие, так и плохие игры. В своей жизни он уже видел ВСЁ.

Spy hard

Прежде всего это прописное ВСЁ включает в себя полный ассортимент прелестей шпионского жанра. Десятилетиями формировавшийся в книгах, кино и на ТВ багаж спрессован и подан под давлением в девятнадцать заданий на трех континентах. Нож, перерезающий глотку часовому, и кровь, щедро брызжущая на брезент замыкающего конвой грузовика; перестрелка из автоматов Калашникова во время гонки на подземных поездах; дуэль с парашютирую-

щими снайперами в новогодней пурге; всеобщая погоня под дождем за стащившим секретный электромагнитный прототип человеком по рыжему лесмассиву; русский спецназ на транспортных самолетах, выплеснувшиеся на ладони мозги, взрывы больших и сложных архитектурных объектов, БТР, осыпающееся пуленепробиваемое стекло, Китай, недовольные надписи и крики «Чёй-то мне страшновато!» и «Пацаны, парнишку убили!» на кристально чистом русском... Калейдоскоп 007, динамика и жадно пульсирующая жизнь, которых так не хватало Innerloop в прошлом. Ураганные брифинги с постановкой бредового количества принципиально невыполнимых задач (что-нибудь вроде «проникнуть в самое сердце находящегося внутри укрепленной военной базы научного комплекса и обезвредить камеры слежения — похитить документы из сейфа в подвале самой охраняемой лаборатории — проползти по главной стене у всех на виду и обесточить электрифицированный забор — а еще ликвидировать генератор на подстанции засекреченной зоны, выкрасть все микрочипы, убить генерала и скрыться на угнанном вертолете» считается в IGI 2 верхом краткости и простоты) даже в самых ранних миссиях изящно накладываются на ограниченное число сохранений и тотальную невозможность поправить расшатавшийся биологический индекс Д. Джонса по ходу всей этой невообразимой галиматьи.
Целых два невосполнимых до конца задания ресурса! Обычно, дабы убить всячес-



Снаряжение честно (и несколько, следует заметить, аркадно) выплескивается из противников сразу же после гибели несчастных. Удобно при инвентаризации в гуще очередного Бородинского сражения.

кую привлекательность в расшалившемся FPS, хватает и одного...
Страстно требовали от Innerloop возможности сохраняться? Пожалуйста, в IGI 2 вы можете это делать. Аж целых три раза. Но! Целей намечено так много, а территория дислокации охраняющего контингента и месторасположения сейфов с секретными документами такая скромная (типичный образчик местного дизайна: пустые леса, реки, озера и горы кругом, а в центре — невероятно скученные строения, кишащий вооруженными людьми муравейник, в котором предстоит максимально жить и плодотворно работать), что средняя цифра проб и ошибок на каждом уровне несколько выше трех. Скорее, ближе к тремстам...



Каждый секретный агент в душе немного землемер. Иначе чего бы им столько пялиться в бинокли и высчитывать расстояния? Не о баллистике же они беспокоятся, в самомто деле.

Коммандо

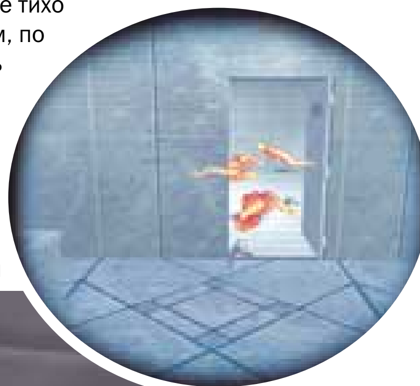
По мучительной скорости марш-ползков за коварно расставленными бочками, грузовиками и кустиками, тяжести сравнительной оценки уровня предсмертного хрипа при применении «Глока» с чудовищным глушителем и старого доброго десантного ножа, выдумыванию разнообразных отвлекающих маневров и правильной аранжировки трупов в этом мрачном подобии японского сада камней Covert Strike вполне может дать фору последней части Commandos. Только это «Коммандос» от первого лица, с брутально неудобным управлением (выглядывание из-за угла в IGI 2 предназначено не для человека), тремя сэйвами на уровень, невозможностью



Любопытна крайняя избирательность действия РПГ. Снаряд легко берет БТР, но совершенно не причиняет вреда вертолетам и, что еще более странно, пехоте. Свалить пешего неприятеля из этой монструозной установки удается только прямым попаданием в корпус! А ведь взрывная волна от гранат расчитывается самым серьезным образом.

восполнения здоровья, жестокими рейтинговыми требованиями (хоть как-нибудь оценить мои каторжные усилия программа согласилась лишь в предпоследней миссии) и многочисленной охраной с практически гениальными боевыми схемами поведения. Уровни не то чтобы совсем линейны... Вы можете тихо убить всех на первом, по методу лома вскрыть второй, уйти в леса и перестрелять преследователей из припасенной снайперской винтовки на третьем. Но уже на четвертом боевая схема ИИ попросту размажет вас по стенке. В финальном коде IGI 2 противники не умеют окружать, совершать сложные тактические маневры, кидать гранаты в вентиляционные шахты и простреливать тонкостенные помещения наугад. Собственно, в целом их поведение существенно отличается от демо, где стражники весело, но несколько малохольно перекатывались, словно цирковые собачки.

Чудесная машинка Рэмбо при стрельбе забирает кверху, насквозь прошивает многостенные домики, сшибает и малость протаскивает по воздуху подвернувшихся часовых. Беспокоиться не о чем. Но применить ее безбоязненно можно только в отдельно стоящих изолированных поселках.





Тот же кадр, но в тепловом измерении. Стены тепловизор проницает весьма избирательно, но все равно жутко полезен. На природе местных зеленорубашечников даже в бинокль не уловишь.

В IGI 2 противники умеют побеждать.
Они действуют всего по двум вариантам — самым эффективным из всех. Вариант первый: будучи втянутыми в перестрелку, враги всячески избегают попадать на линию вашего огня, лезут под машины и прячутся в домах и никогда (ну, почти) не поддаются на элементарное выманивание. Они выжидают, пока вы не станете менять позицию и не дадите им возможность проявить свою феноменальную меткость. Если вы подкрадетесь достаточно близко для меткого выстрела — они будут столь же недалеки от вас, чтобы выпалить вам прямо в лицо (а ведь регенерации нет). И вариант второй: прибывают подкрепления (на вертолетах, парашютах, из комнаты отдыха охраны), загоняют вас в ближайшее здание, обкладывают его со всех сторон, а потом остервенело штурмуют, применяя ослепляющие гранаты и неотразимую наглость.
Это все, чему здешний ИИ обучен: либо уходить от выстрелов замысловатыми зигзагами, либо брать в кольцо и ПЕРЕТЬ толпой. Во всех других отношениях железный парень непроходимо туп (к списку прегрешений девелоперов мы еще вернемся, пока скажу только, что ИИ временами ухитряется путать открытую дверь с закрытой), но в этих двух случаях спасти может исключительно хорошее дальнобойное оружие или гранаты, быстрота движения и своевременный прыжок в окно. Находясь в ловушке, удовлетворительно отбиться от наседающего спецназа попросту невозможно. Говорю это, как любитель



Этот уровень словно бы целиком вышел из Red Faction. Заметьте, кстати, что стрелки на вражеском поезде не целятся в Джонса, а просто позируют с АК у плеча...

плыть против игрового течения со стажем. Разок-другой испробовав местный штурм (не очень-то приятно, когда тебя, ослепленного, под жутко назойливый вой сирены рвут на части картечью из SPAS-12), вы, вздохнув, аккуратно завернете сверкающий лом в тряпочку, уберете сверток на самую дальнюю полку и будете проходить IGI 2 по нотам, как прилежный ученик. А это значит, что...

Лавка ужасов

...вы забудете про такие популярные в прошлой, криминальной, жизни вещи, как стояние в полный рост, перемещение бегом и вдох-выдох полной грудью. Отныне вам суждено ужом виться по коридорам и лестницам, крепко сдружиться с биноклем, тепловизором и спутниковой системой наблюдения, орудовать преимущественно ножом (в решающие моменты в левом нижнем углу экрана удобства трудящихся ради даже загорается специальная опция «вскрыть охраннику брюшную полость, стоя за спиной») и не сводить глаз со шкалы засветки. На все остальное вполне можно не смотреть — IGI 2 особенно хорошо проходить, наблюдая только за вышеупомянутой шкалой.

Мне кажется, со стороны Innerloop промедление было главной и фатальной ошибкой. Не потому, что мне не нравится получившийся геймплей — вовсе нет: сложно, близко по духу к первой части, приятно оттеняет лихорадочную динамику развития сюжета — хорошо! А потому, что чрезвычайно интересный IGI 2 сделан не менее чрезвычайно ТОПОРНО и безболезненно способен выдержать только высокоскоростное действие (желательно еще и ночное). Величаво ползая носом по грязи (если, конечно, это можно назвать ползанием... пластунский режим больше напоминает очень низкую левитацию), мы познакомимся с изнанкой местного движка и исподом дизайна очень близко.

Деталей нет вообще. Это моя главная и самая наболевшая претензия к Cover Strike с эстетической точки зрения. Над такими декорациями хорошо летать на вертолете. Пресмыкаться по всему этому картону и папье-маше весьма неприятно. Грузовики и открыто стоящие контейнеры парят над землей на высоте сантиметров в двадцать. Тени свободно проницают стены. В горных массивах видны белые разрезы. Но это еще цветочки. Самое дикое — необходимость избегать врагов в условиях открытого двора, яркого солнца и полнейшего отсутствия естественных укрытий (чем нам и приходится заниматься 89% времени). Мы, понимаете ли, ложимся на легкую теневую дорожку... и ползем по ней. Мы волочимся под носом у прогуливающихся охранников, стоящих охранников и охранников, зорко наблюдающих с вышек. При желании мы можем, не сходя с заветной теневой полоски, обвиться вокруг колен какого-нибудь особо полюбившегося гарда. Мы можем нарезать вокруг дальнозоркого индивидуума круги и примериваться, а потом подползти к нему сзади и, не вставая, смертельно поразить ножом (Дэвид Джонс работает им на манер газонокосилки). Нехорошо как-то получается, обидно. Создается, знаете ли, превратное впечатление, будто неуловимый шпион Джонс здесь никому не нужен...

Ох, нас чуть-чуть заметили! Но это даже к лучшему. Заподозривший неладное блюститель безопасности издаст боевой клич, замрет и... СТАНЕТ НЕОТРЫВНО ГЛАЗЕТЬ В ПОДОЗРИТЕЛЬНУЮ ТОЧКУ. Мы же бочком отлевитируем сколько положено в сторону, обползем обратившегося в соляной столб охранника кругом и, не вставая... да-да, ножом сволочь глазастую, ножом.

В общем, болванка великой игры, часть вторая. Когда-нибудь применяемые Innerloop технологии все-таки встанут вровень с полетом шпионской мысли, и вот тогда-то и произойдет счастливое упоенное соитие, и подлинный IGI родится на свет. Когда-нибудь...

С нехорошим прищуром местные Клинты Иствуды выцеливают наш левый глаз. Анимация, кстати, весьма и весьма. Как падают на брюхо, как отжимаются и вскакивают... Как делают «разножку», прежде чем опрокинуться...





Tom Clancy's Splinter Cell

Симулятор грязных проулков и надежных водопроводных труб, легкой атлетики, спортивной стрельбы и лечебной физкультуры — все в кромешной темноте.

3D-шутер невиданной монохромной красы





интерес 4.8

сложность	средняя
графика	5
сюжет	4
музыка	4
звук	4,7
управление	3

www.splintercell.com
разработчики: Ubi Soft (www.ubi.com) и Red Storm (www.redstorm.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 1,6 Гбайт на жестком диске.

Сплинтер цел

Старший брат бравурно отыгранного по соседству IGI 2 передает привет! А, пустое — сидите, не оглядывайтесь. Все равно не увидите, хотя можете волосом услышать шорох в мусорном ведре, куда только что выбросили остатки завтрака. Вообще-то, будь вы повнимательней, давно заметили бы умные, добрые, немного усталые три глаза Сэма Фишера, наблюдающего за вами из тарелки с горячим штруделем.

Александр Вершинин

Splinter Cell (SC) — вольное продолжение кар-ваевского «Любовного настроения»: вязкий, медленный, безнадежно, болезненно красивый стил-кадр. Дождаться его конца — не реку вброд форсировать. Это тайная переправа через ледяной весенний ручеек ползком, с утлой камышиной в зубах, глазами полными песка и в отчаянно скрипящих желтых болотных сапогах. Splinter Cell — это по-прежнему обворожительный осенний яблоневый сад, отягощенный грузом спелых плодов. Неверное движенье, и на вас градом ниспадет крупная кислая «антоновка», то ли подталкивая к ньютоновским откровениям, то ли норовя проломить голову. «Убит южным фруктом». Кончина жуткая, но легендарная.

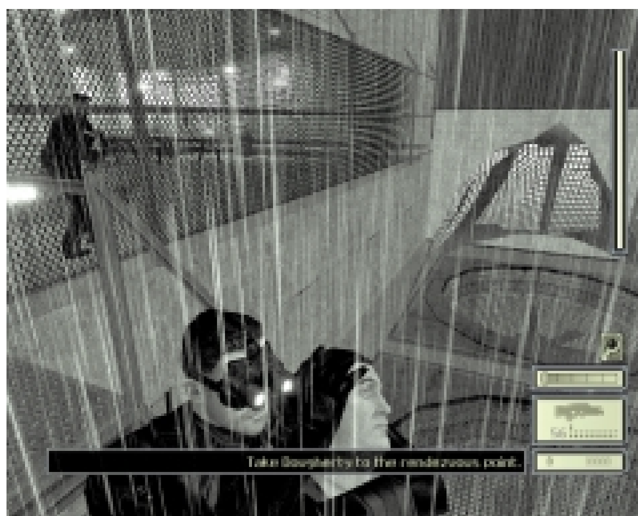
Вас здесь не стояло

Несуществующий полевой лазутчик Фишер (Sam Fisher) непонятно какой американской разведки сражается с норовящими если не захватить, так попортить целый мир грузинами. Кавказцы, почти горцы, отчаянно флиртуют с китайцами, берут нахрапом нефтяные вышки в Каспийском море, живут в норах близ Вашингтона, ведут лайв-трансляцию казни американских военнопленных и грозятся ядерным нострадамусом. На все их варварские затеи цивилизованный мир отвечает зеленоглазым человеком-из-тени, Фишером, о котором никто никогда не слышал. Даже

м-р президент. Получается, все улаживается само собой, многотысячные орды террористов останавливаются комплектом из шестидесяти зарядов для ультрамодной снайперской винтовки, сорока патронов для пистолета с глушителем, а также острого мужского локтя. Между собой грузинские злодеи обсуждают диверсию со стороны группы американского спецназа численностью от десяти до восьмидесяти человек — и это единственная двухкопеечная инъекция тщеславия, которую позволяют себе сценаристы. Все остальное время вы и Сэм тараканите в кромешной тьме на карачках, питаемые топливом из высоких чувств к операторскому искусству и блистательной, лучшей игровой камеры в целом мире.

Горлум-горлум!

Красавец и Мужчина Вячеслав Васильевич Тихонов в роли штандартенфюрера Штирлица Отто, поглощающий импортированную на день жену взглядом сто лет не кормленной горгульи, и вполовину не столь выразителен, как мускулистой сарделькой болтающийся под потолком Сэм наш Фишер. Из уголка рта капает слюна, все три глаза семафорят зеленым пламенем, в руке пистолет с глушителем, наведенный точно в пилотку стоящего на посту солдатика. Но нельзя! Никак не можно, родимые — приказ. Сэма Фишера зовут Смеагорл Горлум, он шастает на поводке у правительства, которое не дает трогать прелесть, трескать сырую рыбешку и, уж конечно, сворачивать шеи кроликам-террористам. Смеагорл Фишер висит на трубе невиданным фиником и ожесточенно тусует сам с собой:



Выкрасть из здания ЦРУ бюрократа — нет проблем! Сэма величают «современным ниндзя» отнюдь не за три красивых зеленых бельма.

— Никто не увидит! Никто не уссснает!
— Но у нас в запасе лишь одна тревога.
— Злой хосссяин. Не дает Смеагорлу повессселиться.
— Хозяин хороший. Он борется с темным грузинским властелином по имени Комбайн!
— Хоссяин засссталяет Смеагорла зарывать кроликов в темных местах...

Хозяин действительно обходится со Смеагорлом не ахти. По большей части Сэму нельзя обнаруживать себя ни под каким предлогом. Непослушание незамедлительно карается аналогом эльфийской веревки, известным как «геймовир». Хуже того, Фишеру не дают пускать в ход его шикарную прелесть-винтовку с оптическим прицелом, подствольником и прочими маленькими маскулинными радостями. О возникновении трупа, даже если Сэм прихлопнул распоследнего подонка в темном-темном углу в темной-темной комнате, не забыв перевязать носком встроенную в череп камеру с микрофоном, сразу узнают в ЦК, откуда сей же час спускаются розги и страшное «mission is over!». Мерзавцы. Сами бы и ползали по помойкам.

Все предопределено

Что касается дизайнеров Ubi Soft/Red Storm — они честно ползали. С рулеткой, арифмометром и циркулем в зубах. Крохотные приусадебные владения Splinter Cell выверены до последней пяди, задействован каждый сантиметр игровой площади. Уровни беспрецедентно детализованы и столь же дубово неинтерактивны. Вся игра состоит из замкнутых комнат-подмостков, будь они действительно комнатами в помещении или просто уединенными дворовыми площадками, избавленными друг от друга Великой Непроницаемой Стеной или Грандиозным Шумопонижающим Ковром. Всю игру, от носа до хвоста, можно было бы с легкостью поставить на крохотной театральной сцене, время от времени меняя фоновую мазню с Эйфелевой башней на мазню с Килиманджаро и заставляя грузинских супертеррористов громко вздыхать на разные лады: «О, Китай!.. Вот Каспий... Америка, страна свобод!». Время дня, страна пребывания и имя архитектора здания имеют для работяги Сэма такую же важность, что и крем для загара. Нулевую. Ubi Soft породила чисто ситуационную игру: еще немного мысленного натиска — и компания изобретет шашки. Как и на любой приличной сцене, в апартаментах Splinter Cell есть ровно один вход и столько же выходов. На шальную стрельбу никогда не прибегает больше трех негодяев. «Сколько, сколько недоносков вы можете оглушить одним лишь локтем, мистер Фишер?» Решительный и принципиальный антипод своего фатоватого родственника IGI 2, Splinter Cell не дает Сэму убивать насовсем, но вышибить вон дух и сознание — сколько угодно. Нашей трехглазой обезьянке достаточно подкатиться вплотную к очередному грузину-красавцу и взмахнуть локотком: объект немедля погружается в глубокий послеобеденный сон. Если же вас успели заметить, а гарды обладают за-



Выстрел в голову из этого положения у Сэма получился лишь один раз. Все остальное время сбегалась публика — и ну палить из «калашей» по люстрам!



Кстати, не факт, кого в результате будут вешать на крючья холодильника!



Сэм крутит перед глазами всю свою богатую приключениями жизнь — сейчас снесут голову.

мечательным слухом и точно почувствуют слишком близкое присутствие Сэма, начинается нечистоплотная пальба в упор, крики и прочие нарушения тихого часа. Особенно впечатляет, кстати, оглушение уже задавившего гашетку бандита: автомат продолжает стрелять в белый свет, Сэма и копеечку — пока не кончится магазин. Именно такие мелочи гарантируют SC наитеплейшее призовое местечко. Сильно. Красиво. Верим и любим.

Боевыми и холостыми

Агенты представительского класса «Сэм Фишер» ныне оснащаются четырехступенчатой коробкой передач — вещью невыносимо удобной, если не сказать «революционной». Мановением мышиного колеса Сэмиус переходит с бесшумного кошачьего ползка на вполне лошадиную рысь.

От темпа зависит вероятность обнаружения, поэтому «ползем третью неделю» — это про нас. С пистолетом или винтовкой в руках позволяется лишь одна скорость, но это уже не важно.

Когда перед глазами наконец возникает перекрестье прицела, а камера попугаем устраивается на Сэмовом плече, все тревоги и заботы покидают мозг первым же рейсом. Момент с выводом заложников, упрятанных на мясокомбинате, фантастичен до растроганных слез и дерущего горло бравого марша. Выбросите стул в окно и проходите этап стоя навытяжку, желательно придерживая руку у виска в солдатском салюте. В холодном молочном дыму морозилки облагороженный тепловизором Сэм — господь Бог, террористы — слепцы, грешники и корм для тапиров. С винтовкой у щеки Фишер джаггернаутом ползет по цеху и мочит, мочит, МОЧИТ глупых пингвинов, сваливая их по рецепту «пуля — тушка», раскалывая головы под орех, смешивая неумолчный гул шагов с эхом снопами рушащихся тел. Хорошо? Нет, братцы: обалденно.

Отсидев большую часть Splinter Cell на огнестрельной диете, Сэм с удивлением обнаруживает способность автомата стрелять быстро одиночными или, например, очередями. Интересно, это зачем? Патронов все равно в обрез. Со сходным недоумением воспринимаются перекаты, хваленый split jump (шпагат под потолком с руками, свободными для ведения огня), прыжок с высоты на загривок врагу. Все эти высокотехнологичные игрушки используются на манер бондовских гаджетов: один единственный раз и под гневным оком сценаристов. Проблема в неудобстве управления и отсутствии насущной необходимости в таком позерстве. Чем проще план действий, тем меньше шанс провалиться, — а склонный к реализму Сэм Фишер не всегда попадает в голову из пистолета, даже основательно прицелившись!

БАМ! В обрисованную манерную лавку тонкого посудного реализма сквозь стену врывается грубое ушастое серое животное с вытянутым носом и хвостом-помелом. Это потомок картонных мамонтов, туземный слон обсчета пулевых попаданий и боевой физики вообще. Тупое млекопитающее украшено попонкой «На Бомбей!» и исповедует политику грубого мускула-молодца. Никакого отыгрывания ранений и ударов вам, диковинные белые макаки, не полагается! Вслед за победительным слонопотамом Сэм Фишер и его многочисленные противники начинают вести себя вызывающе, обезьянничают, на ранения плюют и дохнут лишь тогда, когда содержание феррума в организме превышает все прописанные ухогорлоносом нормы.

Оставим headshots в покое и пораскинем мозгами. Не реагирующие на пулевое ранение в ногу или плечо враги — это из рук вон, это троцкизм и паскудное штрейкбрехерство. Вражий прицел не сбивается, оппортунисты не пытаются уйти из-под огня, даром что не палят с нулевого расстояния в упор. Добавьте обсчет ранений в Splinter Cell — и вы получите самый гениальный шутер на свете. Нет? О'кей, мы спускаем гончих.

Ч/Б-фантастик

Тяв-тяв! Курьезнейшая игра получилась. Замечательно красивая, но черно-белая от начала и до конца. Без визора ночегляда в SC просто нечего делать (а цветные текстуры можно было и не класть). Одновременно реалистичная и до мозга костей постановочная. С морем акробатики, в первый раз не вызывающей аллергию, а наоборот: болтаться за перилами тяжело патрулируемого балкона, видя себя умнее и сильнее всех, — горделиво, приятственно. Маленьких «но», собравшихся вдруг в весьма откровенный приказ о роспуске геймплея и подмене его марионеточным правительством, набралось более чем достаточно для ненашвыбирания игры. Но разве мы можем? Это ж наше все. ◘



Battlefield 1942: The Road to Rome

Лучший подарок изголодавшемуся по качественным аддонам потребителю со времен Desert Siege. Ваш любимый Medal of Honor: Spearhead, только без скриптов, в натуральную величину.

Командный шутер





интерес 4.5

- сложность средняя
- графика 5
- сюжет 1
- музыка 3
- звук 4,5
- управление 4,5

www.battlefield1942.com

разработчик: Digital Illusions (www.dice.se)

издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), 6x CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Для установки игры необходима оригинальная версия Battlefield 1942, пропатченная до v1.25.

Забыть Палермо

Британский двухмоторный бомбардировщик «Москит», шумно таранящий заводские трубы, и выпархивающий из-под изящной арки моста прямиком в зрительный зал «мессер» — да хотя бы эти причины оправдывают существование первого аддона к Battlefield…

Фраг Сибирский

И вновь тяжелее всего поверить, что то и дело выскакивающие из бурлящего экшена незабываемые кадры суть не тщательно отрепетированные скрипты, не запланированный аттракцион, не закономерное следствие режиссерских кинодоговоренностей между Америкой и Италией, Италией и Францией, Францией и Германией, Германией и Англией (состав воюющих сторон в The Road to Rome феноменально многообразен) а-ля Medal of Honor или Black Hawk Down. Да нет, все это происходит здесь и теперь, на живую нитку; рухнувший в реку «Штурмгешуц», пролетевший через всю Сицилию ствол противотанкового орудия и элегантно развалившийся на составные части над моей зениткой BF-110 никогда не были массовым культурным мероприятием, но существовали только и эксклюзивно для меня.
А промелькнули они как результат счастливого стечения обстоятельств, дотошности дизайнеров Digital Illusions, совместной работы пятидесяти ботов — пушечного мяса, пролетариев, синих воротничков в сравнении с общепринятым уровнем ИИ — и гениального движка. Нынче кино в фантастически красивых итальянских декорациях снимают исключительно документальное.

Штыковая

Все обещанные товары авторами привезены и с деловитым видом распакованы: вот неописуемо жуткие гусеничные и полугусеничные мехомонстры, оснащенные специальными противотанковыми и противопехотными пушками в отдельных башенках, а также пулеметами, так сказать, задней полусферы; вот почти неуправляемые бомбардировщики с призовым размахом крыльев; вот байонеты, крепящиеся под винтовками наших «карандашей» — инженеров. Обслуживаемое целой командой словоохотливых итальянцев чудовище M11-29 Carro Armato способно оставить заикой идиллически минирующего подступы к подъемным кра-

«Отмщение инженера». Возможность выскочить из-за камня и погрузить байонет в живот самому резвому французику на глазах у его утративших дар речи товарищей предоставлена в Road to Rome только работникам гаечного ключа и динамита. Многие срочно переквалифицируются.



Последний защитник Кассино, прикованный к пулемету. Да, со стационарными огневыми единицами ИИ по-прежнему наотрез отказывается расставаться по доброй воле.



нам (лучшей снайперской точке в Анцио) британского сапера. Оно самолучшим образом приспособлено к охоте на свободно пасущегося человека и практически гарантирует своим операторам высшую строчку в таблице многопользовательской статистики. Рассредоточенные по рощам молодых дубков установки AT-25 и PAK-40 некоторое время сдерживают натиск M11-29 и прочих выпущенных на волю стальных страшилищ на не слишком (будем честны) выразительных картах Санта-Кроче и Салерно; на переправах поджидают экспериментальные лодки; байонеты идут в ход при плотной резне в стенах монастыря на горе Кассино. Элитные части германской армии извергаются из ворот аббатства сплошным потоком (особенно если в настройках выставлено четырехкратное число участников), — патроны очень быстро заканчиваются, в ход идут ножи, зубы и штыки, и тут остается лишь радоваться, что байонетом можно не только колоть, но и молодецки размахивать, перфорируя чужие внутренности en masse. Между прочим, финал полуночной Монте Кассино оказался высшей эстетической точкой моего знакомства с таинствами и новшествами аддона: подогнав к вышеупомянутым воротам под огромным католическим крестом три легких танка «Грант», мои французские товарищи направили стволы внутрь и попросту ПЕРЕМОЛОЛИ самозарождающегося внутри неприятеля массированным огнем вплоть до перебора этим неприятелем штрафных билетов. Уф-ф.

Морриконе

Лирика, однако. Даже с новыми железками (да, еще на вооружении итальянцев имеется совершенно восхитительный бастард — штурмовая винтовка «Бреда», тридцатая модель, со стволом-дудочкой и вместительным магазином), новаторски размещенными пулеметами, боекомплектами и пунктами первой помощи (теперь плюнуть невозможно без того, чтобы не угодить в такой пункт. А раньше жизненным циклом в целых две минуты могли похвастаться лишь служители Гиппократа), а равно и несколько разросшейся авиацией перед нами все тот же стародобрый Battlefield с пленительно нескоординированным геймплеем.

Древние трюки, выдавать которые я не стану даже под страхом смертной казни, успешно функционируют (если, конечно, вы успели привыкнуть к версии 1.25, в которой куда проще подстрелить танк из зенитной пушки и куда сложнее свалить вражеского автоматчика полной обоймой «Томпсона» в упор или сделать rocket jump на выстреле из дружественного танка... пропатченная игра заметно быстрее и точнее) и в The Road to Rome... да, именно трюки — о серьезных боевых умениях и навыках в Battlefield речь вести бессмысленно.

Что? Координация действий? Стратегия? Тактика? Вы о чем?

Вот разве что горы кругом — загляденье. К таким бы горам да соответствующий саундтрек! Но нет, Electronic Arts поставляет в коробке с аддоном все то же героическое уханье. А меж тем к видеоряду просто опасно подходят темы из классических спагетти-вестернов — A Fistful of Dollars, Once Upon a Time in the West, For a Few Dollars More и так далее. Попробуйте как-нибудь. Я рыдалъ.

И вот еще что... То ли однопользовательский режим так хитро подрегулирован, то ли участники многопользовательских баталий окончательно деградировали, но теперь разницы между синглом и мультиплейером в Battlefield 1942 нет совершенно никакой. Даже боты на высшем уровне сложности и четверти выделенной мощности процессора, да еще и на картах с особыми правилами (то на главном контрольном пункте запрещено возрождаться, то обороняющимся не разрешают захватывать береговой флаг, то PAK-40 на горе не подлежит восстановлению), выглядят человечнее.



AT-25 — хороший выбор для тех артиллеристов, которым орудия авианосцев и крейсеров, равно как и береговые мортиры, всегда казались великоваты.

P.S. Намеренно не стал ничего говорить о сражении за Сицилию, товарищи. Глубокая, проникновенная красота тамошних небес и парашютирование на пулеметы... — вещь только для ваших глаз.



Freelancer

Космический плод многолетних стараний одного из отцов Wing Commander Криса Робертса (Chris Roberts) все-таки не дозрел. Много часов невинной радости и разочарование на десерт.

Космосимулятор с некоторой натяжкой



интерес



- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет 4,5
- музыка 3,5
- звук 3,9
- управление 3,5

www.microsoft.com/games/freelancer

разработчик: Digital Anvil

издатель: Microsoft (www.microsoft.com/games)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 9, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Инопланетщина

Высосем ваш мозг. Недорого. В удобное для вас время. Вы могли бы быть успешным артистом, программистом, сценаристом, но в один прекрасный миг приходим мы, и… Чпок! Ваш мозг плещется в нашей полуторалитровой банке. Мы ваши друзья: инопланетяне.

Александр Вершинин

Ныне доподлинно известны драматические подробности злоключений славной команды Digital Anvil. Ясно, чья коварная воля размазала созидание Freelancer на пять долгих лет. Факты непреложны. Вся тяжесть вины ложится на лиц внеземного, едва ли не кавказского происхождения. Синекожих. Верхом на голубых космических кораблях с горбатыми носами.

Бесплатно покажут кино

Странный живой воротничок на моей шее хочет, чтобы я написал «паупау нанчаунг чангко пахапан хрештак», но ему не принудить меня к столь грязному сквернословию, да еще и на древнебирманском. Ведь я помню, как собирался в девятнадцатый раз за последние пять лет рассказать вам о Freelancer, неофициальном ремейке Wing Commander: Privateer, славном члене семьи Wing Commander от почившей Origin, в свою очередь вдохновленной «Зв. войнами» Лукаса, насмотревшегося Акиру Куросаву (Kakushi toride no san akunin — «Тайная крепость», 1958) и комиксов Flash Gordon (1934). Виновник «Флэша Гордона» в свою очередь подчистую слизал материал из Buck Rogers (1929), чей автор начитался Эдгара Берроуза («Принцесса Марса», 1912), вдохновленного Гербертом Уэллсом («Война миров», 1898) и дедушкой Циолковским («Исследование мировых пространств реактивными приборами», 1903). Стоит ли привязывать музу двух последних мужей к древним японским статуэткам «догу» и наскальным рисункам Южной Америки, изображающим людей в скафандрах и тяжелый истребитель класса Stiletto из Freelancer, мы не уверены. Но круг явно замкнулся.

Мнение об игре

Обозреватель непреклонного PC IGN (http://pc.ign.com) Иван Сулик (Ivan Sulic) пребывает в состоянии легкой эйфории: «Идеален ли Freelancer после столь долгих лет разработки? Не-а. Достоин ли он вашего внимания? Абсо-блин-лютно!!!»

На деле невообразимая сюжетная кривая Freelancer губкой втянула в себя еще с десяток по-сосисочному длиннющих культурно-ассоциативных электричек в духе озвученной выше. История с похищениями президентов и мозгов, регулярной рокировкой врагов и друзей, разворотами на сто восемьдесят, триста шестьдесят и пятьсот сорок, матричной стрельбой из вертолета по небоскребу, насколько это возможно в космосе, пальбой с двух рук из бластеров по заветам Джона «Всенепременного» Ву, добрыми повстанческими афрокосмоамериканцами, злыми звездными немцами, верными бусидо японцами и всеми-всеми-всеми. Количество легкомысленной взвеси в головах у сюжетописцев впечатляет. Хотя, погодите, до безбашенной норовом истории надо еще дотерпеть…

Мы любим это небо

Цветастый и плюшевый Freelancer неподъемен на старте. Кричаще неприятен, китчево безвкусен и смахивает на флэшбэк-вечеринку малюток рейверов. Кляксовидные небулы и разводы космических аномалий немыслимых экстерьеров безотлагательно призывают воспоминания об онлайновой Earth & Beyond — сравнение, льстящее разве что копьеносному вождю конголезских бамбути. От буржуазного фракового достоинства космоса а-ля Wing Commander не осталось и следа, ваше воющее от ужаса глазное яблоко преоккупировано попытками отбить атаки многих миллионов агрессивных оттенков и кислотных полутонов. В этом ли котловане художественной мазни похороне-



Корабли удивляют не только оригинальными обводами, но и пофигистичным отношением к тяге. ВСЕ они имеют крейсерскую скорость в 80, а максимальную в 300 условных единиц. И где радость от звездных спорткаров?!

ны пять лет кропотливой работы? Сомнительно.
И ни секунды личного времени. Пресловутый фрилансер, свободный пилот-художник по имени Эдисон Трент, занят «исполнением долга» круглосуточно. Вместо того чтобы запустить игрока в большой звездный бассейн, дать ему всласть поплескаться, а затем аккуратно, мягкими направляющими струями теплой воды подвести в глубокие тенета сюжета, Freelancer демонстрирует непростительную грубость мужланского подхода. К вашим чувствительным рукам и ногам приматывают сюжетные ролики, ставят получившееся четвероногое на рельсовую узкоколейку и с лихим гагаринским «поехали!» пинают в пятую точку. Вам остается только кричать «ту-ту!!» на перегонах и ритмично стучать зубами.
Трент удерживается на сюжетном поводке благодаря хитрому псевдоролевому табелю о рангах, где каждому пилоту присваивается классовый номер: от первого до пока не надоест. Нет -дцатого уровня, не будет и бортового грязелучемета, плюющего в три раза больше субстанции, нежели ваш нынешний! Восхождение по служебной лестнице возможно по-человечески, с накоплением определенной, нарастающей с каждым новым уровнем, суммы денег, и по-изуверски. Последний способ подразумевает исполнение того самого супружеского долга перед сюжетом, сводящегося к выполнению скрипто-



Все видимые планеты вполне досягаемы. Но сесть на них можно лишь при наличии специального турникета. Нет турникета — нет хлеба-соли.

вых миссий — пока они не закончатся.

Барбарелла и Дюран Дюраны

Между тем синий нарост на моем спинном мозге просит передать, что все люди — братья, они должны меньше думать и больше играть в компьютерные игры. Говорит, так нас легче поработить.
Что касается героя Freelancer, он уже крепко застрял в ярме. Вы будете смеяться, но от сюжетных заданий отказаться-то нельзя. Попробуйте — и вас щелкнут по носу, ткнут щелкнутым в помои и заставят слушаться скриптовую маму с сюжетным папой. Модные окна с кнопками «Да» и «Нет» существуют лишь для показухи: примерно к середине игры мнимая лазейка для отказников убирается прочь долой с экрана и от ваших глаз. Суровый комментарий под текстом брифинга голосит с интонациями Левитана времен Великой Отечественной: «Какие, на фиг, деньги, если речь идет о выживании всего человечества?». Действительно, не надо буржуйствовать. Трента будут лихо использовать, лишь изредка выпуская мнимого частного предпринимателя попастись на случайных заданиях. Зато когда все сюжетные потребности голодных сценаристов будут удовлетворены, а заключительный



Немецкие фабрики превратили их сектор в сплошную помойку. Сражаться за свободы и демократию приходится по колено в картофельных очистках.

ролик откатан, все имясобственные персонажи в момент испарятся — оставив вас один на один с самой игрой.

И на что же это похоже?

На потенциальный, но явно недозревший хит. На, простите, Neverwinter Nights, оболочку без наполнения, инструмент без точки приложения. На законсервированную до прибытия топлива антарктическую станцию «Восток», наконец.

К моменту возвращения полярников заготовлены пять астральных миров с сонмом планетарных систем в каждом. Работают все звездные врата, стоят под парами боевые линейные корабли, на космических станциях миллионы бурундуков крутят колеса, добывая электроэнергию и поддерживая постоянную гравитацию. За прилавками магазинов торчат вежливые тела торговцев, в витринах сверкают сталью истребители от итальянских тюнинговых конюшен и смертоносные запчасти к ним. В барах прикидываются людьми пластиковые упыри, готовые за море баказоидов нанять Эдисона Трента для выполнения своих очень частных заказов. По торговым путям снуют крупные грузовые суда, полиция потрошит трюмы у всех подряд, их всех окликают диспетчеры станций и пытаются убить пираты. Вся эта махина увлеченно катится, вжик, катится, вжик, катится, вжик, катится… Смысла в этом движении столько же, сколько в бесконечно сбивающейся пластинке. Один, два, три «скретча» — актуальный ремикс, но если повторений больше, это изрядно царапает сознание. То же с Freelancer. Он хороший… нет, честное слово! Но по завершении сюжетной линии вы не найдете в этом полностью автоматизированном раю ни одного живого человека. Все «случайные» задания написаны один раз почтовым клерком и затем размножены в миллионах экземпляров. В графах «Заказчик», «Цель» и «Гонорар» меняются буквы и цифры, но суть остается неизменной: блистательный, арийской породы Эдисон Трент вылетит в безвоздушное на своем замечательном корабле, разотрет в потроха несчастную группу жертв в указанной точке и сядет на другой базе. Дабы зализать дыры, набить трюмы боеприпасами и отправиться за новой пачкой денег. Торговля — те же миссии по зачистке, только без стрельбы. Смысла нет. Вообще.

Налицо изрядно опопсевшая полетная модель, насколько такое возможно в липовом симуляторе, построенном на выдуманных правилах боя. Управление заточено под мышь, и от вас в который раз требуется лишь успевать курсором за дрожащим стабилизаторами негодяем. С кокпитами получилось комично. Они есть, разные для каждого корабля, как у взрослых. Но «работать» с видом из кабины истребителя невозможно, частая отрыжка расположенных по периметру пушек, испускающих красочные шутихи энергии, вызывает синдром опокемоненных японских детишек. Пять минут пальбы от первого лица, и первая ступень вашего мозга отойдет навсегда и потеряется где-то в верхних слоях атмосферы. Зато обезьяний кнопочный рефлекс на словосочетание «Incoming missile» обязательно останется на всю жизнь, до гроба:

— Incoming missile!!!

— «C»

Пришельцы снова сделали тебя идиотом

Пробил час раскрытия карт. Правда такова: Digital Anvil контролируется похитителями тел из космоса. Они овладевали светлыми мозгами дигитальных кузнецов постепенно, не спеша. Отсюда, например, дикие флуктуации сюжета. Если бы не наше с вами тайное знание, стремительные изменения образа Трента вызвали бы ряд законных вопросов. Он проделывает путь от звездной невинности к палящему из двух бластеров оплоту демократии нервными скачками — отчаянно петляя, меняясь в лице по три раза на дню и кардинально обновляя мировоззрения на завтрак. В телесериалах этот феномен известен как «тасовка сценаристов»: приходит новый рулевой и делает с хорошо знакомыми персонажами ТАКОЕ! Извращенца мгновенно увольняют, приглашают маститых киносценаристов, которые через день умирают от коллективного кровоизлияния в мозг, поэтому следующую серию придумывают уже сами актеры, но на их пути утесом встает оператор, который точно знает, как надо снимать телемыло…

К сожалению, волю последнего из бойцов Digital Anvil парализовали еще до того, как он успел зарядить генератор миссий оригинальными и многообразными заданиями. Он не смог подключить к игре модуль с ангаром, разрешающим содержать сразу несколько кораблей. Не дотянулся до файла, позволяющего Тренту устанавливать радиосвязь с другими космическими судами, и теперь тот лишен дара речи на задании — не может даже ответить полиции, требующей осмотра трюма. Молчание — знак вынужденного согласия. Последний из Digital Anvil не смог гарантировать Эдисону Тренту свободу нанимать помощников. По-честному, он вообще не смог дать Тренту осмысленную свободу, а потому игра, подобная этой, не должна называться «Freelancer».

В результате товарищество овощей, некогда именовавшихся Digital Anvil, завернуло свои пятилетние старания в бандерольку и отправило ее издателю — Microsoft. Последний же был ассимилирован синими слизняками из созвездия Тау Зета Один еще двадцать лет назад — уж мы-то знаем. Только обещайте, пожалуйста, никому ни слова! ◘



Praetorians

Единственный на обозримом горизонте достойный конкурент культовой Total War: обезжиренный, но не без вкуса, упрощенный, но не без изюминок.

Я — цезарь

Население древнего мира во времена здравствования Великой Римской империи, по мнению наших испанцев, состояло из латинян, египтян и всех остальных, кои, во избежание путаницы, именуются варварами. Вот так просто. Мы с вами — варвары.

Александр Металлургический

RTS благородных кровей





интерес 4.6

- сложность регулируемая
- графика 4,6
- сюжет 4
- музыка 5
- звук 4,9
- управление 4,3

www.praetoriansgame.com

разработчик: Pyro Studios (www.pyrostudios.com)

издатель: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.co.uk)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 6x CD-ROM, DirectX 8.1+, 600 Мбайт на жестком диске.

Но не спешите оскорбляться — ведь именно из-за набегов агрессивных «нецивилизованных» племен (а также из-за подрывной деятельности свинцового водопровода — но об этом принято скорбно помалкивать) означенная империя, отмерив отпущенный ей срок, бесславно рассыпалась на черепки мелких, но очень гордых княжеств. Хотя стоп... это обсудим позже, когда выйдет Rome: Total War, а пока давайте упиваться творением идальго от гейм-дизайна.

Praetorians — игра-чудо, сказка, шедевр. С ней не получится «поматросил-бросил», я знаю: «Преторианцы» — любовь надолго. Она — живой укор дурновкусию и наколенной тяпляпщине, милосердный палач поделок и их нерадивых изготовителей. Такие игры рождаются чертовски редко и сразу же становятся священными коровами для поклонников жанра.

Это сродни концу долгой полярной ночи, когда в свете восходящего солнца все керосиновые коптилки и лампочки Лукича оказываются ненужными и гаснут от тоски и безысходности. Какие, к Юпитеру, <вымарано>, <вымарано!> и <товарищ М-ский, нас же дети читают!!> — всех недопесков срочно вон, в корзину. Довольно уже прозябать в этой убогой компании, когда у нас есть «Преторианцы»!

Накинуть на плечи плащ центуриона и повести за собой стройные фаланги, распугивая васнецовскую живность; повстречать слабоорганизованную толпу куцых астериксов и популярно объяснить им по сусалам, почему в природе не существует такого государства, как Великая Варварская империя, — вот занятие для настоящих ценителей высокого искусства.

Пройтись по берегу лесного ручья, ощутить свежесть воздуха, услышать далекие раскаты грома (чу, гроза близко!), наблюдать за полетом птиц и изменением формы облаков... Не просто игра, а магия во плоти: кистетворение гениального

художника, ожившее на экране; чарующие струнные переборы этнической музыки; экстракт счастья высокой степени очистки (не путать с огненной водой!). Много ли до сей поры было игр, которые ненавязчиво и со вкусом развлекают нас даже тогда, когда мы этого не ждем? Несколько пальцев одной руки. Теперь их стало на одну больше.

Свирепые нубийцы попрятали гигантские луки за спины, но, когда придет время, они, милосердные, не раз пронзят врага отравленными стрелами — и тот заснет, даже не успев подумать дурного.



Новое солнце

Если представить несколько плоскостей и силой могучего воображения объединить их в некую абстрактную систему RTS-координат, а потом с чувством-толком-расстановкой расположить на ней все игры, то в плоскости геймплея Praetorians окажется где-то на полпути между сериалами WarCraft и Total War. Распалите собственное воображение и изобразите в одном куске программного кода агрессивный драйв первой, замешанный на вдумчивом командовании второй, управление на уровне отрядов и различные типы построений, спецспособности, влияние рельефа и растительности на параметры отрядов... Оксюморон? Не-а — всего лишь грамотное сочетание лучших элементов обоих почтенных представителей стратегического жанра. Пропорции — идеальны. Золотое RTS-сечение. Извечные издержки производства продуктов высшей пробы — скромный набор отдельных элементов. Египтяне и конаны-варвары находятся в свободном доступе в многопользовательском режиме, но не желают якшаться с сюжетом, поэтому кампания в игре всего одна — римская. Готовьте нервы — прямо по курсу полная сюжетных перипетий полудетективная катавасия, в начале которой мы огнем, мечом и медной дудкой усмиряем расшалившихся галльских друзей, которые впоследствии оказываются весьма товарными коварищами, а затем плавно перемещаемся к экватору и начинаем активно мочалить эспаньолку египетскому фараону.

После пары сражений всплывает сомнительного характера факт, утверждающий, что должным образом искусство войны изучали только римляне. Все остальные ходят кучей, никогда не слышали слов «строй» и «боевой порядок», знают не больше пары приемов и во многом полагаются на помощь своих языческих богов. Египтяне, к примеру, не прочь помолиться Осирису, а обеликсы практикуют друидскую магию — наводят на врага сглаз, порчу, диарею, немочь.

Но опытным легионерам все это — как с гуся вода. Под мудрым руководством сами знаете кого они весьма успешно прячутся в родных лесах и бесшумно подкрадываются к вражеским базам, залегают в высокую траву, откуда совершают отважные партизанские наскоки, и возводят сторожевые башни в самых неуютных местах. Все идет прекрасно, но с началом завоевания Египта игра несколько меняет курс. В африканской тундре многие испытанные методы не проходят, кругом лишь выбритая всухую пустыня без единой травинки: прятаться в кактусах не с руки, пальмовые кущи жидковаты, а в песок солдатня зарываться так и не научилась. Долой партизанщину, все внимание на буденновцев и осадные орудия!

Все это время мы вербуем кадры в захваченных деревушках, превращая свободно конвертируемых крестьян любой национальности в матерых наемников, которым при случае не сложно составить из щитов «черепаху» или выстрогать катапульту (откуда они в пустыне берут дерево — ума не приложу. Саксаулы, что ли, пилят?).



Несмотря на снежную погоду, египтяне бодрятся и не спешат надевать телогрейки. И пусть, а вот верблюдов искренне жаль — насморк животинам обеспечен.

Одна беда: северные племена покоряются слишком легко, жаркие египтяне убегают слишком быстро и слишком далеко, а слишком свинцовый водопровод и вовсе остается безнаказанным. Маловато будет.

Не ждали?

Отдельной статьей проходит многопользовательский режим Praetorians. Ощущения от него — сродни первому



Боевая конница во всей своей красе. Можно сказать, цвет нации — ведь только самые отважные воины решаются ездить в повозках с восьмиугольными колесами.

просмотру The Fellowship of the Ring. То есть первые две минуты все идет по предписанному, гладко и логично, а потом в кадр внезапно врывается отфыркивающийся агент из дряхлой The Matrix. В большинстве случаев истерический хохот удавалось преодолеть только через десять минут.

Так и в Praetorians: после суровой и очень правильной кампании, где все решают формации, маневры, грамотное сочетание разных видов войск, использование специальных построений и не менее особенных способностей, вы наконец переходите к мультиплейеру — и что видите? Бывшие стройные когорты угорелыми зерлингами носятся по периметру собственной базы, пытаясь прикрыть своими чреслами бреши в обороне, в то время как хитрый недруг уже прикарманил львиную долю из доселе независимых деревушек и, невзирая на ваш тактический гений, медленно, но верно зажимает вас в угол элементарным мясом.

Увы, наиболее выигрышная на данный момент стратегия сводится к элементарной погоне за временем, где оба противника пытаются вначале подчинить своей воле как можно больше бесхозных деревушек, а потом задавить конкурента плебейской массой. Побеждает в автопробеге по бездорожью, естественно, шустрейший. Умнейшие давятся пылью на обочине истории и предпочитают выяснять отношения на картах, где размещено по одному поселку на брата, — так надежнее и спокойнее, и быстроногие юниты из-под курсора не разбегаются. Несмотря на некоторые вполне преодолимые — нет, не недостатки — особенности (которые при всем том заметит далеко не каждый и далеко не сразу — на это способны лишь ушлые рецензенты и прирожденные ворчуны), у Praetorians хватит совести и пороху щелкнуть по носу не одному собрату по жанру. А если Pyro проявит ту же выдержку и трудолюбие в деле отладки баланса, что и Blizzard, то все и вовсе засверкает.



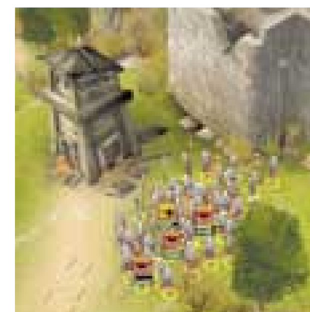
Понастроив вокруг базы башен и рассадив туда лучников, можно не опасаться вражеских наскоков. Если неприятельские войска подойдут совсем близко, на головы повалятся увесистые булыжники. Пока в гости не пожалуют осадные орудия, можно жить припеваючи.

И о сокровенном. В моем личном пантеоне Praetorians уверенно занимает позицию справа от Medieval: Total War и чуть позади «Блицкрига». Вы не поверите, но в течение последних месяцев ваш стратегический я, невзирая на общую загруженность, еженедельно выкраивал часдругой, чтобы вновь намотать на гусеницы зазевавшегося снайпера или устроить очередную Варфоломеевскую при деятельном участии византийских катафрактов и русских бояр. Теперь вот еще галлов с пиктами гоняю. А в положенные часы, повернувшись лицом в сторону Испании, совершаю намаз в надежде на сиквел...

Это саботаж!

Пытливый читатель, конечно же, осведомлен о существовании особого класса компьютерных игр, которые одним лишь фактом собственного присутствия на жестком диске вынуждают всех и каждого прогуливать лекции, забывать про свидания, отлынивать от работы и устраивать в родном офисе локальный День радио.

Так вот, Praetorians — из таких. ◘



Очень волнительный эпизод римской кампании — взятие штурмом пивного павильона.

ПОЛИГОН

#02 (2003)





Wolfenstein 3-D: улучшаем управление

1

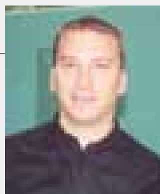
Итак, хватит теории — начинаем работать руками! А именно пытаемся улучшить управление Wolfenstein 3-D. Повестка дня такова: создаем простую программу, делающую игру в Wolf3D более удобной, — при помощи двухкнопочной мыши можно будет бежать, открывать двери и стрелять. Вы получите готовую к выполнению программу, ее исходные тексты, shareware-версию самого Wolfenstein 3-D (все это см. на .EXE-дисках в папке Polygon), а также легкое, но интересное задание: сделать то же самое, но еще лучше. Поехали? *стр.116*



Контроль, или Эмоция вооружена и опасна

2

В дом к знаменитости входишь с большой опаской — некоторые из «звезд» при заполнении анкет в графе «Увлечения» пишут: «Участник Национального какофонического общества», а другие кусаются. Наше текущее светило к тому же наотрез отказывается именовать себя художником или хотя бы иллюстратором, предпочитая нейтральное cartoonist (мультипликатор?!)... *стр.119*



История мира с 2000 года до наших дней

3

Есть несколько проблем, которые так или иначе касаются любого разработчика. Если хочется делать игры, придется не только управлять командой, но и определять целевое железо, на котором ваше творение сможет выполняться с разумной скоростью. На первый взгляд последняя задача кажется тривиальной: игра должна писаться под тот ЦП, что стоит в твоем компьютере, не так ли? И тогда отладка превратится в загородную прогулку... *стр.122*

Сети без кабелей

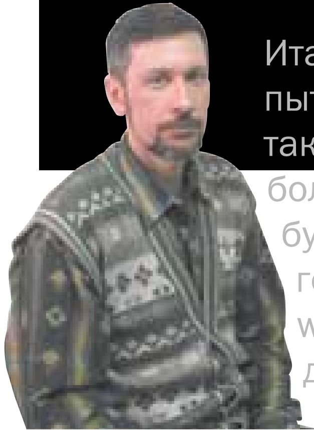


4

Мои коллеги, независимые игроразработчики, отлично разбираются в компьютерных сетях, а вот в области «сетей человеческих» их познания зачастую не выдерживают никакой критики. В начале 1999 года я наконец понял, что расти дальше — не имея нормального общения не только в своем девелоперском цеху, но и с людьми из смежных профессиональных областей, мне будет очень затруднительно... *стр.128*

Wolfenstein 3-D: улучшаем управление

Вадим Мадгазин



Итак, хватит теории — начинаем работать руками! А именно пытаемся улучшить управление Wolfenstein 3-D. Повестка дня такова: создаем простую программу, делающую игру в Wolf3D более удобной, — при помощи двухкнопочной мыши можно будет бежать, открывать двери и стрелять. Вы получите готовую к выполнению программу, ее исходные тексты, shareware-версию самого Wolfenstein 3-D (все это см. на .EXE-дисках в папке Polygon), а также легкое, но интересное задание: сделать то же самое, но еще лучше. Поехали?

Введение

Большое начинается с малого. Театр, конечно, с вешалки; любовь (к игре) – с первого взгляда; операционная система – с DOS'а; язык программирования – с ассемблера; а сама игра – с ее управления. В общем, «покажи мне, удобно ли тобой управлять, и я отвечу: ДА. Или – НЕТ» (невеста – жениху, монолог).

Давайте поговорим о том, что мы могли бы сделать, что в итоге будет а) простым, б) внятно ощутимым и в) доставит нам настоящее удовольствие. Я знаю, некоторые тут же побегут покупать сникерс, но мы, программисты, не будем ограничивать свои желания готовыми продуктами. Оттого наше с вами программистское удовольствие как минимум утроится: во-первых, хорошо программировать, как говаривал Линус, – это ОДНО удовольствие; во-вторых, наслаждаться работой хорошей программы – это ВТОРОЕ удовольствие; в-третьих, знать, что ТВОЯ работа пользуется успехом у других людей, – это удовольствие ТРЕТЬЕ. (А ведь есть еще, наверное, и четвертое, и пятое...)

Вообще, очень эффективный способ развивать свои способности – делать по одному небольшому шагу в сторону выполнения своих желаний. Вот об одном таком своем шаге я сейчас и попробую рассказать...

Году этак в 94-м мне, как, должно быть, и многим из вас, очень нравилась замечательная, первая настоящая 3D-игра – Wolfenstein 3-D. Как же здорово в ней все было! Я, к слову, не перестал играть в нее даже после выхода DOOM. Правда, со временем один ее недостаток, поначалу незаметный, уж больно стал мне докучать. О чем речь:

Попробовав DOOM'а, я разочаровался в управлении героем Wolf3D. Так, мне стало не хватать самодостаточной думовской мыши. Джойстика же у меня в те времена не было. Итак, это стало навязчивой идеей: я хотел управлять самыми необходимыми действиями одной рукой, лежащей на мыши: бежать, стрелять, открывать двери. Но в настройках Wolf3D команда RUN ни в какую не хотела работать от хвостатой. Мышекнопки b0 и b1 (соответственно левая и правая) можно было назначить только на действия FIRE (огонь) и OPEN (открыть дверь/секрет). И до того меня это достало, что я решил: кровь из носу, но внесу исправление!

Оговорюсь сразу: и мысли не держал лезть внутрь чужой программы и что-то в ней переписывать. Я вообще никогда не дизассемблирую (не взламываю) программы и вам не советую. Мало того, что это, мягко говоря, нарушение кодекса чести программиста, подобные занятия очень быстро приводят к атрофии собственных творческих способностей, потому что отучают думать общими категориями и программирование опускается до более примитивного кодирования. Я сделал это иначе. И вот как.

Wolfenstein 3-D – отменная DOS-программа. При всей примитивности и даже однозадачности DOS'а грамотное программирование в этой системе могло дать почти столь же впечатляющие результаты, как и в современных многозадачных системах вроде ОС Windows, Linux и т.п. Для этого можно было писать так называемые резидентные программы, которые расширяли (или изменяли) возможности DOS (и BIOS'а). В нашем случае, как я подозревал, проблему улучшения управления можно было решить с помощью резидентной программы, фильтрующей поток данных от железа (мышиного манипулятора) к прикладной программе (игре).

И я не ошибся. Давайте же попробуем сделать то же самое вместе. Не беда, если что-то будет не совсем понятно, главное – ухватить суть, остальное придет потом...

Параграф 1: Постановка задачи

Дано:

Обладатель слегка недодуманного управления, но все равно бесконечно любимый Wolfenstein 3-D – одна шт.

Требуется:

А. Чтобы Спаситель Человечества (герой игры, один чел.) БЕЖАЛ (RUN) по подземельям гестапо (оччччень мнооооого!) при нажатии b0, то есть левой клавиши мыши.

Б. Чтобы Спаситель Человечества открывал ОГОНЬ (FIRE) и отворял двери (OPEN) при нажатии b1, то есть правой клавиши мыши.

Параграф 2: Анализ

По отдельности, если играть не дома, а на работе, и если вы работаете на...

конвейере, — все это пустяки. Смотрите сами: чтобы RUN, достаточно положить мышку на поверхность движущейся резиновой ленты вашего конвейера. Правда, при остановке придется ее приподнимать... Ну а упражнения FIRE и OPEN можно делать, нажимая обе клавиши мыши одновременно — если только назначить на каждую по одной половинке нашего желания.

Да, это можно, не вопрос, но нам хотелось квартиру со всеми удобствами (помните?), а получилась коммуналка с семью соседями и удобствами во дворе.

HELP! Что же делать?!.

Думать, конечно.

Зачем нужен конвейер? Чтобы шарик мыши крутился назад, а игра думала, что мы все время тащим мышь вперед. Хорошо... А как игра узнает, что шарик крутится (или не крутится) назад-вперед? Она запрашивает систему (бессчетно раз в секунду) о том, как сильно сдвинулся шарик со времени предыдущего запроса по осям координат. И переводит продольный сдвиг в продольное же перемещение героя, а поперечный — в поворот Спасителя Человечества вокруг себя (а если нажат «стрейф» — то в поперечный сдвиг без поворота). Точно так же игра узнает о состоянии клавиш мыши: запрашивает систему. На точном языке это называется «вызовом мышиного прерывания» — системной функции определения параметров мыши. Причем допустимо поставить «фильтр», который будет получать от мыши одни данные, а в игру транслировать другие, измененные. На все том же точном языке это значит, что мы можем перед запуском игры вставить резидентную программу-фильтр, перехватывающую прерывание мыши 0x33 и меняющую исходные данные. Просто поверьте, что это возможно, и все.

Подумаем теперь, как же надо менять входные данные от мыши («физические») в выходные («логические»), чтобы передать их в игру...

Например, запишем следующие функции клавиш в настройках игры: b0=FIRE, b1=OPEN. Тогда при физическом нажатии b0 игра должна получать сведения, что логически b0 не нажата, а шарик мыши вращается назад. А при физическом нажатии b1 игра должна посчитать, что логически нажаты обе клавиши: b0 и b1. Причем желательно, чтобы при физически постоянно нажатой b1 логически b1 то нажималась, то отпускалась.

Последнее полезно, так как секретные двери можно открыть только стоя рядом с ними. Иначе говоря, при поиске секретов по всем стенкам подземелья клавишу OPEN надо нажимать и отпускать постоянно, что в наше время уже несколько утомительно.

Параграф 3: Решение

Сначала несколько слов об инструментах.

Исторически сложилось так, что язык Си получил наибольшее распространение. Если появляется какое-то новое устройство, снабженное микропроцессором, то вслед за ассемблером для него создается Си-компилятор, а на нем уже пишется какая-никакая операционная система. И только после этого — если платформа получает широкое распространение (или важное специальное применение, типа искусственного интеллекта) — появляются компиляторы для других языков, в том числе для Паскаля, Си++, Явы. Поэтому Си есть везде и на нем можно все. Таким образом, немалое преимущество нашей с вами работы на Си будет заключаться в том, что ее результаты (не без труда, но и не такого уж мучительного) можно будет перенести на иную платформу — от карманного компьютера до GameBoy или Sony PlayStation.

Итак, для начала нам потребуется компилятор с Си и ассемблер под DOS. В свое время выбор был не так широк, и я использовал довольно удобный продукт Borland Turbo C++ 1.0 вместе с TASM. Наверное, и сейчас его не слишком трудно найти (скажем, в Интернете), хотя сгодятся и более поздние версии этой линии компиляторов. Та же работа может быть выполнена в интегрированной среде Borland C++ 3.1 — это я проверил лично. Подозреваю, что для создания 16-битных программ под DOS можно использовать даже последнюю версию Borland C++ Builder (см. www.borland.ru). Если же вы предпочитаете другой компилятор (к примеру, Top Speed C, Watcom C), то, скорее всего, вам самостоятельно придется исправить кое-какие мелочи.





Настройки мыши для работы фильтра.

И давайте договоримся на первый раз так. Я постараюсь не слишком длинно и более-менее простым языком (без программистских сокращений и словечек) описать ниже основные моменты программного решения, то есть сухой остаток идей исходного текста, а также приведу краткую инструкцию — как своими руками сделать готовую к употреблению программу. А полный текст программы, вместе с необходимыми дополнительными файлами, вы найдете на CD/DVD-дисках к журналу (папка Polygon). Кроме того, я постараюсь выложить все это в Интернете по адресу: www.vmgames.com/exe/ — в виде архивных файлов day1.zip (наша программа) и wolf3d.zip (shareware-версия игры).

Если от вас будет устойчивая обратная связь (см. адрес в конце материала), то объем комментариев о деталях исходного кода будет корректироваться в любую — нужную вам — сторону.

Итак, начнем с конца.

(Состав файлов сегодняшнего «занятия» смотрите в выноске на желтом фоне на следующей странице.)

Если вы сразу хотите посмотреть на результат, зайдите в папку Wolfenstein 3-D и запустите игру при

Папка Day 1

	объем	
configTC	<Папка>	файлы конфигурации Турбо Си++
configBC	<Папка>	файлы конфигурации Борланд Си++
WOLF119.C	3486	исходный Си–текст программы фильтра в кодировке DOS
WOLF119.TXT	3486	то же самое в кодировке Windows русских букв
WOLF119.ASM	5244	ассемблерный выход Си–компилятора, с корректировкой!
SASM.BAT	52	пакетный файл для ассемблирования из asm в obj
WOLF119.OBJ	1456	выходной объектный файл ассемблера
WOLF119.EXE	4778	исполняемый файл фильтра

Папка Wolfenstein 3–D

RunMouse.BAT	96	пакетный файл для запуска игры с фильтром
WOLFMOUS.EXE	4778	фильтр — переименованный файл WOLF119.EXE
WOLF3D.EXE	109959	исполняемый файл игры
<...>		другие файлы игры



И пятно света можно сделать из спрайта, когда приспичит!

помощи файла RunMouse.bat (для самых ленивых: внутренний текст комментария подскажет, как получить еще один бонус).

Я проверял, и, как ни удивительно, игра с мышиным фильтром прекрасно работает под Windows 95, 98, ME, 2000 и даже XP. Только убедитесь, что настройки мыши соответствуют показанным на скриншотах. Если не соответствуют — поменяйте, но только при запуске игры БЕЗ фильтра.

Еще один штрих. Тем, кто использует FAR, закончив игру, придется закрывать этот файловый менеджер, потому что наш фильтр будет продолжать работу даже после выхода из игры.

Итак, взглянем на текст WOLF119.C.

Основная функция программы main() всего лишь вставляет наш фильтр Mouseintr() в обработчик прерывания мыши — системную программу отслеживания ее состояния. Этот фильтр становится резидентным — keep(), то есть остается работать и после завершения main(), а далее «поверх» фильтра запускается сама игра.

Пусть функции клавиш мыши в настройках игры таковы: b0=FIRE, b1=OPEN.

Что происходит в фильтре Mouseintr()?

Параметры мыши передаются в регистрах микропроцессора (AX, BX, CX, DX), а мы запоминаем их на входе и меняем должным образом на выходе, после чего они попадают в игру.

Если нажата клавиша b0, то из параметра продольного положения мыши вычитается константа смещения forward и игре кажется, что шарик (все время пока нажата b0) катится назад, а сама мышь — вперед.

Информацию же про нажатие b0 перед передачей данных в игру мы уничтожаем — и стрельбы там не происходит.

Если нажата клавиша b1, то в игру передаются сведения о том, что якобы нажата b0, а b1 то нажимается, то отпускается, — как триггер flipflop.

Поэтому в игре начинается стрельба FIRE, а еще ей кажется, что игрок непрерывно колотит по клавише OPEN. Это позволяет одновременно с выстрелом открывать двери. Если у героя пистолет или нож, то можно пройтись по длинным стенкам и быстро найти секрет. Но вот если автомат — то патроны не менее быстро закончатся... Как водится, недостатки фильтра — это продолжения его достоинств.

Теперь о том, как сделать билд.

Если просто откомпилировать код, то фильтр работать не будет, потому что все измененные нами регистры восстановят исходные значения из стека. А нам этого не надо.

Поэтому сначала следует настроить компилятор так, чтобы он выдавал промежуточный ассемблерный листинг. Затем из выходного asm-файла компилятора необходимо вручную убрать начальные команды PUSH и конечные POP всех регистров, кроме DS/BP, то есть в ассемблерной секции _Mouseintr proc far надо оставить только вот это:

```
push ds
push bp
```

в начале и

```
pop bp
pop ds
```

в конце.

Далее при помощи ручного ассемблирования «SASM.BAT WOLF119» возникнет файл WOLF119.OBJ, после чего в интегрированной среде компилятора можно произвести его окончательную линковку и получить WOLF119.EXE.

Вот и все.

Параграф 4: Самостоятельная работа

Попробуйте сделать управление игрой еще удобнее! Например, пусть при нажатии левой клавиши мыши герой будет бежать вперед и одновременно открывать двери, а за правой клавишей оставьте только стрельбу. Тогда гонка по лабиринтам подземных комнат станет еще быстрее, да и патроны не уйдут в пустоту.

При этом функции клавиш мыши в настройках игры лучше поменять местами: b0=OPEN, b1=FIRE

Постскриптум

Самое интересное, что с новыми настройками наш старый фильтр будет давать нам еще одно «новое ощущение от игры»! Теперь при нажатии правой клавиши огонь из автоматического оружия прореживается, и наш герой начинает стрелять короткими очередями — экономя патроны! А вот пистолет (и нож!), напротив, усиливает свои действия: он начинает стрелять почти как автомат. И с таким пистолетом гораздо проще «валить» даже голубых коммандос!

В общем, ай да Пушкин, ай да сукин сын.

До свидания, ваш Вадим, vrm@game-exe.ru.

Контроль, или Эмоция вооружена и опасна



В дом к знаменитости входишь с большой опаской — некоторые из «звезд» при заполнении анкет в графе «Увлечения» пишут: «Участник Национального какофонического общества», а другие кусаются. Наше текущее светило к тому же наотрез отказывается именовать себя художником или хотя бы иллюстратором, предпочитая нейтральное cartoonist (мультипликатор?!)...

Из газет и журналов

Он родился 28 июня 1954 года на родине Эркюля Пуаро (Бельгия, Бельгия), брал уроки в изготовлении комиксов у великого Клода Ренара (Claude Renard), начал с юмористических полос в прозрачном на просвет издании «Девятая мечта», потом перешел в толстый и глянцевый «Продолжение следует» с куда более серьезной и реалистичной графикой, выпустил первую самостоятельную серию о похождениях весьма уткоподобного инспектора Карнадо, ненавязчиво вошел в историю зрелыми работами «Тише, убивают!» (Silence, on tue!) и «Старый человек, который больше ничего не напишет» (Le Vieil Homme qui n'ecrivait plus); творил всегда один, в глубоком подвале, встречаясь с другими человеческими особями в среднем раз в две недели, как и подобает настоящему «мультипликатору». Не самая подходящая личность для железного управления командой строптивых разработчиков, никогда раньше не рисовавших комиксов и не делавших нормальных квестов, а?

Живущий в северном французском городке Реймсе с женой и двумя детьми, Бенуа СОКАЛЬ (Benoit Sokal), вполне вероятно, одержим манией тотального контроля — трудно представить, чтобы любой другой человек оказался способен держать в себе ВСЕ аспекты игры масштабов и качества «Сибири» (родившейся, вообще говоря, из переосмысления Сокалем истории своей семьи и собственного опыта скитаний по Европе). Он сделал то, на что оказались неспособны десятки других мастадонтов комиксов из Старого и Нового Света, он стал живым классиком сразу в двух медиях, индустриях, искусствах... И это, похоже, далеко не предел его возможностей.





Syberia 2 (здесь и далее).

Свою главную творческую личность компания Microids (а в ранний компьютерный период Сокаль слегка сотрудничал еще и с Arxel Tribe — помогал с Ring) держит под семью замками, под расписку выдавая назойливым корреспондентам бессмертные сокализмы вроде «Рисовать вы можете с детства. Писать — с 25 лет» во временное пользование. Чтобы поговорить с Бенуа, надо предварительно взять два интервью у автора Post Mortem... Можете себе представить, через что пришлось пройти аварийной группе вашего бесстрашного журнала, дабы сделать срочное интервью в вечный «Полигон»?.. Мы говорили о старых фантастических романах, вечной мерзлоте, подводных лодках, роли мобильных телефонов в революции КИ и, конечно же, о «Сибири». А местами даже о «Сибири-2». Темы, нам кажется, достойные.

Ностальгия по атомоходу

Game.EXE: Свыше двадцати лет вы трудитесь на ниве комиксов... А самым громким итогом этой работы, как ни странно, стали квесты Amerzone и Syberia. Поэтому давайте пока о них... Чем мотивируется первооткрывательский дух, ретро-атмосфера книг Жюля Верна и Конана Дойля в ваших с Microids адвенчурах? Отдельные картины дышат таким искренним восхищением доисторическими существами и архаичными чудо-аппаратами, что буквально просятся в иллюстрации к какому-нибудь научно-фантастическому роману из самых ранних... Вы специально задавались целью вызвать у игроков (и читателей!) чувство ностальгического узнавания?

Бенуа СОКАЛЬ: Ну, Syberia зародилась многие годы назад. Корни проекта весьма разветвлены и обширны. Моя семья родом из Восточной Европы, вот почему мне так интересен этот географический ареал. Пала Берлинская стена, и многие заговорили о том, как мы в сущности плохо знаем континент от Германии до Си-

бири (и дальше, конечно). После 1989 года по телевизору то и дело мелькали сюжеты о коммунизме, холодной войне, ржавеющих на заброшенных базах атомных субмаринах, фотографии и видеосъемки огромных российских пространств, а также найденные в самом сердце Севера оледеневшие мамонты... В совокупности все эти вещи и заставили меня задуматься о новой игре, которая катапультировала бы игрока в узкую щель между миром реальным и миром воображаемым, в прорезь модернизма и архаизма, игру, вдохновленную главными событиями двадцатого столетия, произошедшими в Европе.





Квест «Сибирь» — свободная персональная интерпретация реальности. В какой-то степени это игра, в какой-то — все еще графическая новелла, в какой-то — фильм или книга... На самом же деле я просто сделал попытку заставить игроков максимально наслаждаться гигантским историческим аттракционом.

.EXE: «Сибирь» кажется нам гораздо более зрелой и серьезной работой, нежели Amerzone. Как вы считаете, можно ли объяснить такой эффект тем, что «Сибирь» не существовала изначально в виде комикса, а была рождена в форме квеста? Ведь вам сразу был доступен куда более широкий спектр «нарративных услуг»: взять хотя бы живые диалоги по мобильному телефону с современным Нью-Йорком или тонкости анимации, позволяющие очень точно передать разницу в движениях «нормальных» людей и древних автоматов (кажется, воспринимается это больше на подсознательном уровне), не говоря уж о всевозможных исторических вставках... И возможен ли хотя бы теоретически фильм по мотивам вашего последнего квеста?

Б.С.: Верно, я сделал много, очень много комиксов. И спасибо компьютерным играм, этой очень живой индустрии, позволившей мне открыть новые средства творческого выражения. Думаю, что, конечно же, качественная анимация способствует зрительскому сопереживанию больше, нежели статичные картинки. Да, «Сибирь» изначально существовала в моем воображении исключительно как квест, компьютерная игра, и этим определяется уникальный способ, которым рассказывается история, все те тонкости изложения, которые вы столь верно подметили. Фильм?.. Мне бы очень хотелось его увидеть!

Дети ржавчины

.EXE: Поменялись ли ко второму проекту ваша роль и роли профессиональных игроделов из Microids: кто планирует локации? кто вырабатывает идеи основных головоломок? кто наводит окончательный блеск? Вы по-прежнему стараетесь контролировать все аспекты творческого процесса, вникать в каждую деталь?

Б.С.: Как автор и главный художник, я разработал схемы миров и сделал множество набросков, дабы сотрудники Microids в точности поняли, чего от них хотят, я определил тип музыки, я даже работал над сценарием и диалогами. Как видите, трудолюбивый Бенуа старался охватить все, хотя и вполне доверял команде разработчиков. Немного о профессиональных нюансах... Очень часто приходилось «затемнять» слишком чистые картинки, что пришли от группы художников, никогда не работавших над комиксами. Скажем, я лично наводил ржавчину на все металлические объекты, чтобы они смотрелись более достоверно и реалистично. Старый трюк! Всегда стараюсь приблизить игру к идеалу: это касается и головоломок, и сюжета, и диалогов, и персонажей, и саунда, и графики, конечно...

.EXE: Кстати, а почему, если верить титрам, в основу квеста положен сценарий Катерины Пейро (Catherine Peyrot)? Насколько серьезно ВАШЕ влияние на сюжет?

Б.С.: Изначально каждую деталь сценария вообразил я сам. Катерину знаю много лет, мы сидели и часами говорили о тоне игры, персоналиях и их эволюции. И так как меня, увы, все же не хватает на ВСЕ, в этой части мне помогала Катерина. Главным образом в сочинении диалогов.

.EXE: Считаете ли вы ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ сценарий таким уж удачным для компьютерной игры? В продолжении «Сибири» вы думаете держаться той же повествовательной линии или же отойдете в сторону более традиционного приключения — путешествия к сердцу тьмы в духе Amerzone?

Б.С.: Мы погрузились в недра психологии потому, что считали, будто делаем игру для взрослых. И мы ее сделали! Кейт Уокер я представлял простой американочкой — так, ничего особенного. Страшно забавно наблюдать, как она реагирует на цунами столь невероятных событий, и мне думалось, что именно такой тип истории способен совратить огромную аудиторию. Уж во Франции-то точно. Кейт не склонна решать проблемы при помощи пистолета — зато у нее имеется мобильный телефон. Не экшен, а именно психологическая эволюция, как мне кажется, должна привлекать настоящего современного игрока. Зрелого, взрослого. И во второй части «Сибири» я уже заготовил



кое-какие сюрпризы, исходя из тех же предпосылок... Но позвольте нам ее сначала закончить.

.EXE: Конечно, конечно. А как родился Оскар, этот наследник роботов Азимова и дроидов из «Звездных войн», очеловечивающийся на наших изумленных глазах железный бюрократ? Есть ли какие-то шансы на то, что мы встретимся с ним во второй части (не знаем, правда, ждать ли этой встречи как приятного сюрприза или как кошмара)?

Б.С.: Скажу без ложной скромности... Оскар — гениальная находка. Да, он весьма близок к C3P0... Он привносит юмор и общий оживляж в путешествие Кейт. Что будет в «Сибири-2»? — о, вы узнаете об этом парне еще много интересного... Определенно, Оскар — важнейший персонаж и инструмент игры.



.EXE: Два слова о локациях, Бенуа... Аралбад, Баррокштадт, Комкопозград — откуда пришли эти странноватые, но такие музыкальные названия?

Б.С.: На создание Валадилина и фабрики автоматов меня вдохновила история швейцарских часовщиков в начале двадцатого столетия: с появлением японских часов эта индустрия просто-напросто испарилась! Более или менее. Вина за архитектурный стиль деревушки лежит на моем бельгийском происхождении.

Баррокштадт — это Берлин с его стеной, границей между Востоком и Западом; архитектурный стиль университетского городка — ярко выраженная Австрия. А само название — эхо барокко. Комкопозград — продукт падения коммунизма и финиша холодной войны. Наконец, Аралбад (от Аральского моря) появился в результате просмотра телевизионной передачи, из которой я узнал, что вышеупомянутое несчастное море обиженно покинуло свои оригинальные берега в результате слишком сильного загрязнения.

А теперь — комиксы

.EXE: Несколько отступим от темы: будучи профессиональным автором комиксов, не испытываете ли вы желания увидеть какие-либо серии ваших коллег воплощенными в виде квеста? И напротив — может быть, какой-то из известных вам адвенчур следовало родиться графической новеллой?

Б.С.: Даже не знаю... Очень трудный вопрос. Я не возражал бы, если бы у меня и Microids появились достойные конкуренты.

.EXE: А какие квесты вам нравятся?

Б.С.: Серьезно играл только в Myst — очень здорово, очень красиво, но... Я, матерый зубр графических новелл, оказался несколько разочарован скоротечностью сюжета, головоломок. И окружение, в которое создатели Myst помещают игрока, не имеет никакого сцепления с реальностью. Квест должен не только очаровывать, но и чуть-чуть пугать... Впрочем, это лишь моя точка зрения.

.EXE: Мы уже слышали о «Сибири-2», выходящей этой осенью (ждем, понятно, с чудовищным нетерпением), а будет ли что-то еще? Какие-нибудь сокровенные помыслы о более удаленных проектах? Продолжение «Амерзона», быть может?

Б.С.: Если честно, «Сибирь-2» — основной предмет моих нынешних забот. Конечно, есть и кое-какие идеи и игровые концепции на будущее... «Амерзон-2»? — почему бы и нет! Но мы поговорим об этом позже.

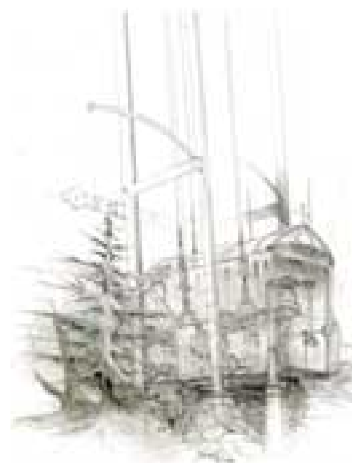
.EXE: Тогда позвольте в заключение вопрос на злобу дня. Можно ли назвать Amerzone и Syberia «антитриллерами»? Лично мне было очень любопытно сравнивать ваши работы и выпущенный Microids мрачный детективный Post Mortem... Вы никогда не думали о чем-нибудь очень кинематографичном, полном саспенса?..

Б.С.: «Антитриллерами», наверное, можно. Но никак не играми совсем без саспенса. У Post Mortem свои цели, своя аудитория... не такие, как у «Сибири».

Но подождите немного... и вы увидите, на что еще способен старик Сокаль. Я вовсе не против экшена, когда он основан на хорошем сценарии и интенсифицирует геймплей. Да, не люблю оружие, но для настоящего саспенса оно совершенно не обязательно... В «Сибири-2» мы вновь охотимся за сильнейшими эмоциями игроков. Действие и опасность — хороший их катализатор. Не знаю, правда, способен ли я в обозримом будущем сотворить кристально чистый боевик или детектив... Думаю, чего-то в них будет не хватать. Пока же я просто пытаюсь рассказывать интересные истории и заставлять людей верить в них. Любыми средствами.

Интервью вела Маша Ариманова.

От редакции: Искренне благодарим Сергея Гладкова («Логрус») за содействие в организации интервью.



История мира с 2000 года до наших дней

*Бо Андерссон**

Есть несколько проблем, которые так или иначе касаются любого разработчика. Если хочется делать игры, придется не только управлять командой, но и определять целевое железо, на котором ваше творение сможет выполняться с разумной скоростью. На первый взгляд последняя задача кажется тривиальной: игра должна писаться под тот ЦП, что стоит в твоем компьютере, не так ли? И тогда отладка превратится в загородную прогулку...



Нет, не так

Не срабатывает этот вариант, друзья: мало того, что разработчик обычно не имеет никакого отношения к аудитории его игры, так еще и аудитории эти бывают разными! От домохозяек, не подозревающих о существовании 3D-ускорителей, до хардкорных игроков, давно забывших о процессорах медленнее трех гигагерц, а ОЗУ меряющих в гигабайтах... А самое страшное в том, что ситуация меняется с невероятной скоростью и разработка игры — это стрельба по движущейся мишени, которую к тому же очень плохо видно в тумане грядущего...

Но для начала я хотел бы вернуться немного назад и показать вам, как все складывалось у нас в Скандинавии, где люди покупают самое свежее компьютерное железо просто ради спортивного интереса...

Настоящая проблема возникла на стыке 1999 и 2000 годов, когда nvidia представила свой первый графический процессор с поддержкой аппаратной трансформации и освещения (T&L) в составе GeForce 256. Скорость ЦП уже давно не особо важна (до тех пор, пока мы не начнем снова делать все программно на 6-гигагерцевых процессорах), поэтому давайте-ка перенесемся на пару лет в прошлое — в 2000 год, когда люди еще жили в пещерах, — чтобы посмотреть, что мы тогда обсуждали и что из тех разговоров воплотилось в сегодняшних играх.

Итак, ситуация-2000 была такова: новые 3D-карты (GeForce 256, грядущие платы от ATI, NAPALM от 3DFX (так и не вышедшая) и ожидаемая Glaze3D от Bitboys) обещали гигантский скачок в технологиях, крупнейший со времен Voodoo. Мы ждали их с нетерпением, но и не без опасений: этот самый технологический прорыв оставлял немало поводов для опасений — и для разработчиков, и для издателей.

Программный 3D-рендеринг умрет

Так говорили мы, разработчики образца 2000 года. Вам казалось, что он и так к тому моменту был трупом? — ошибка: немало людей со средним достатком покупали игры с трехмерной графикой, не имея 3D-карт. Конечно, эта потребительская группа изменялась, именно ее представители вскоре собирались приобрести новые видеокарты, но вот какие именно: подешевле или же из нового поколения? Вопросик... В итоге программный рендеринг так окончательно и не сгинул, но игр, показывающих трехмерную картинку без 3D-ускорителя, в наши дни почти нет. Проекты вроде The Sims сохранили поддержку чисто программного отображения, но когда даже WarCraft (стратегия!) потребовал акселерации, процесс стал необратимым.

Ныне, и это очевидно, программный рендеринг наконец исчез, а это значит, что наши страхи того времени были оправданы. Сегодня мы видим подъем T&L, о котором ваш покорный слуга говорил три года назад как о самом ярком примере грядущего скачка технологий. И пусть в 2001 году далеко не все коллеги восприняли его адекватно, зато нынче вы вряд ли увидите много игр, не требующих поддержки T&L от вашей видеокарты.

Игры — это картинка

Еще одна популярная тема разговоров трехлетней давности. КИ, как и любые другие продукты индустрии развлечений, продаются и становятся популярными прежде всего из-за видеоряда. Это почти наверняка, говорили прозорливые мы, приведет к волне «показушных» проектов, ут-

* Рассказать читателям «Полигона» о проблемах «целевого железа», его прогнозирования и более-менее точного определения системных требований будущих игр мы попросили Бо Андерссона (Bo Andersson), исполнительного директора шведской девелоперской компании GRIN Inc (www.grin.se), хорошо знакомой вам по Ballistics, вышедшей не только на нашей любимой платформе, но и на аркадных автоматах и опередившей ПК тех времен довольно сильно, BANDITS (в России «Бандиты: Безумный Маркс») и Vultures (правда, это Xbox). Любезный Бо подошел к редакционному заданию творчески, неформально — читайте его интереснейший рассказ о недавнем прошлом игростроения.



BANDITS.

рамбовывающих в новейшие видеокарты невероятное количество полигонов и спецэффектов. Девелоперы поначалу будут соревноваться в этой бестолковой визуальной гонке, что в итоге приведет некоторых из них к краху — из-за резкого роста стоимости разработки. Все ведь просто: чем больше деталей, сложных эффектов и функций, тем дольше производственный цикл и неподъемнее бюджет. Затраты издателя, уходящие в разработку, увеличатся на 20-30% только за счет графики, и это будет касаться лишь «продвинутой» версии игры. А если понадобится, чтобы продукт неплохо смотрелся и на массовых видеокартах, придется, по сути, делать две игры в одной. То есть опять колоссальные затраты, особенно в части графики...

Что ж, бюджеты и впрямь выросли, а для создания новых проектов понадобились более внушительные команды. Причин для этого немало, но как минимум одна очевидна: сложная, высокодетальная игровая графика, обеспечиваемая возможностями новых видеокарт, требует целый сонм художников, которые будут ее рисовать. А еще, как вы знаете, современные публикаторы нередко требуют так называемых кросс-платформных игр. Перенос проекта на другие платформы приводит к странному эффекту, касающемуся все той же графики: с одной стороны, у вас есть отличный ПК с мощным акселератором (скажем, GeForce4), имеющим массу возможностей и по T&L, и по пиксельным шейдерам, но с другой — вам все равно нужно заставить игру прилично выглядеть и на Gamecube, и на PS2, и на Xbox. Поэтому ваш дизайн ограничен общими максимальными возможностями всех этих платформ. Именно поэтому мы видим так много «серéньких» игр и, мягко говоря, не слишком впечатляющей графики в кросс-платформных продуктах.

Два года назад, когда разработчики начали размышлять о применении T&L, это дало свои плоды: в 2001-2002 годах вышло несколько зрелищных, но предельно бестолковых игр, однако серьезного применения аппаратная трансформация и освещение пока так и не получили — ни в геймплее, ни в концепции. Хотя, как все знают, игры такие разрабатываются, и вскоре мы их увидим. К счастью, девелоперы уже научились использовать почти все возможности современных видеокарт (nvidia и ATI потратили немало усилий на просвещение широких программистских масс, за что им спасибо), а издатели перестали бояться писать в минимальных требованиях слово «GeForce».

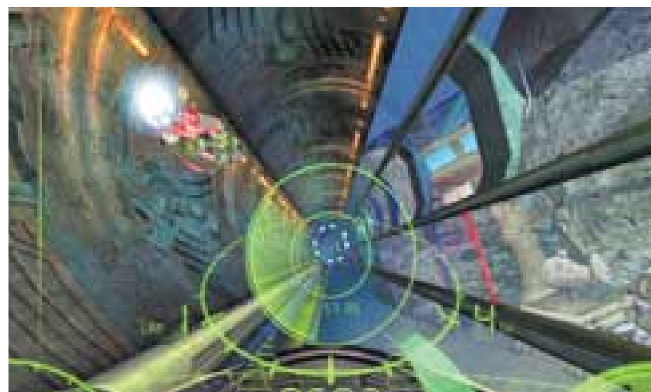
Что же касается нас, то есть GRIN, то мы прошли все это полтора года назад — с игрой Ballistics. Помнится, публику немало занимали ее системные требования, народ очень активно крутил пальцем у виска. Но... мы все равно оказались правы — так как развитие графики пошло именно по пути T&L. Забавно, что Ballistics до сих пор отображает больше полигонов, нежели типичная игра на рынке. Вот что получается, если вы с самого начала разрабатываете движок с полной поддержкой 3D-ускорителей.

Сегодня ВСЕ команды, мечтающие успешно конкурировать с PS2 и, конечно же, Xbox (а эта консоль просто невероятно хороша по железу), вынуждены делать то же самое.

Специальное кодирование увеличит затраты и затянет разработку

Очередная тема провидческих GRIN-разговоров 2000 года. Нам никуда не уйти от изучения и реализации специальных возможностей, которые понадобятся для полного использования таких функций, как T&L на Geforce 256. И это потребует дополнительных затрат. Для сравнения можно посмотреть на недавно появившийся на G400 от Matrox Environmental Bump Mapping. Чтобы реализовать эту возможность в игре, требуется примерно один человеко-месяц на программирование и некоторая дополнительная работа художников. Один человеко-месяц — это пустяки, скажете вы. Но не забывайте, что это всего лишь один эффект, красиво выглядящий, но в итоге явно не бесплатный. Цена продукта увеличивается, что особенно заметно для небольшого разработчика, которому необходимы время и поддержка для полноценной реализации новой функции и чей бюджет заметно меньше, чем у внутренних издательских команд.

Игр, поддерживающих Environmental Bump Mapping, пока всего ничего — порядка трех десятков, и все они по большей части от больших команд, с хорошим финансированием и успешными играми за плечами. T&L — еще одна недетская проблема для разработчика. Это не просто очередной эффект, а насущная необходимость для увеличения количества по-



Ballistics.



BANDITS.

лигонов и ускорения процесса освещения. Карты вроде грядущей NAPALM (3DFX) облегчат программирование, но от увеличения стоимости 3D-моделирования все равно не уйти. Удлинение девелоперского цикла и неизбежное усложнение проектов обязательно увеличат общую стоимость создания игр, даже с учетом того, что большинство проектов будут базироваться на более удобном фундаменте, который предоставит новая версия DirectX 7.0...

Оглядываясь сегодня назад, вспоминая эти разговоры, я вижу, что почти все — правда, нередко весьма болезненная. ATI и nvidia серьезно вложились в обучение разработчиков, однако ожидаемого успеха так и не добились: далеко не все сегодня могут и хотят выжимать из их карт все соки. Почему? — а потому, что издатели требовали от девелоперов, чтобы игры были доступны чертовому массовому покупателю, и мы, разумеется, послушно кивали.

Но, мне кажется, перелом все же наступил — спасибо DOOM 3 и id Software: издатели, увидев ЭТО, наконец-то поняли, какой может быть настоящая графика! Это, кстати, не так уж сложно, если ты хорошо знаешь оборудование, нужна лишь поддержка, добрая воля публикатора.

Между тем на ПК так пока и не прижились пиксельные и вертексные шейдеры, а вот Xbox им благоволит, и когда «коробочные» девелоперы научатся полноценно их использовать, мы увидим, как эта консоль поднимется над всеми остальными. Помяните мое слово... Ну а ПК потребуется еще как минимум год, чтобы шейдеры стали стандартом. В общем, если вы, дорогой читатель, разработчик и ваша игра выйдет на ПК в 2003-2004 гг., смело указывайте T&L и пиксельные шейдеры в качестве минимальных системных требований. Не прогадаете.

«Чайники» — наше всё

Именно о них, казуалах, больше всего волновались издатели в 2000 году. Вспомним те разговоры.

Вам должно быть известно, говорили нам дорогие публикаторы, что игры продаются за счет красивых скриншотов на коробке и выгодного места на полке. Реклама и аренда правильных мест в магазинах — это большие затраты для издателя. Хардкорные игроки, о которых вы здесь так много и с пафосом переживали, плевать хотели на красивые картинки на коробке, а значит, это не наш потенциальный покупатель. Наш — это родители и дети, особенно те, что нечасто заглядывают в Интернет.

Проблема в том, что роскошно выглядящие игры, использующие полный набор функций и возможностей самых свежих видеокарт, почти наверняка отпугнут «чайника», ведь он будет уверен, что ТАКУЮ графику его ПК не потянет. Поэтому красивые коробочные иллюстрации могут отвратить покупателей. А значит, снова придется делать две игры в одной, а потребителя попытаться заставить совершить покупку именно по красивой коробке, после чего както смягчить момент истины, когда, запустив игру, он поймет, что на его компьютере просто невозможно получить ничего похожего на обещанные красоты... Издатели боятся, что они потеряют игроков, возвращающих продукты со слишком высокими системными требованиями. Более того, владельцы вчерашних видеокарт могут, «обидевшись», перестать покупать и другие игры издателя...

Не смейтесь! Именно такая аргументация была популярна у издателей-2000. Можно ли было говорить тогда о проектах, всерьез продвигавших технологии, как считаете? Да, вам может показаться, что таких игр было немало, но в действительности — единицы. Одна из них — наша Ballistics, доставившая нам, к слову, уйму хлопот: немало владельцев Voodoo 3, купив игру, обнаруживали, что их карта устарела (как назло, тогда же прекратила свое существование 3DFX!). Но мы не смотрели назад. Мы просто сделали игру, способную заглянуть вперед, и заплатили за это цену в продажах. Получилось в итоге неплохо, ну а мы, выпустив Ballistics, чуть-чуть подняли планку минимально допустимых системных требований в индустрии. Знаю, что многие разработчики благодарны нам за это.

Впрочем, у команды, всерьез думающей о новых технологиях, все же есть возврата денег, потерянных за счет сужения круга покупателей. Это OEM, то есть продажи через производителей аппаратных средств, когда вашу игру вкладывают, к примеру, в коробки со свежими видеокартами. Та же Ballistics попала в OEM-каналы с помощью Interplay, и таким образом ее увидели сотни тысяч хардкорных игроков. (Замечу, что это было просто идеальным вариантом распространения для такого продукта. Игра, кстати, все еще поставляется с GeForce4, поскольку именно она использует возможности этих карт до предела.)

Итак, коллеги, наш с вами выбор — OEM: вы получаете техническую поддержку от компаний, занятых 3D-картами, а затем связываетесь с агентом, который ведет OEM-сделки. GRIN передала права на «коробочную» продажу издателю, но оставила за собой OEM-права, чего и вам желает. Если вы всерьез возьметесь за этот канал, определенно можете рассчитывать на весьма мощную и заинтересованную поддержку от «железной» компании. Мы, к примеру, целый год тесно работали с nvidia, сотрудники которой специально прилетали к нам, чтобы помочь с дизайном и реализацией. В то время пиксельные шейдеры были новинкой, и мы оказа-

лись единственными, кто использовал T&L по полной программе. В итоге мы показывали Ballistics на премьере GeForce3 (дело было в Париже, на... Эйфелевой башне), и это стоило очень дорогого...
Я знаю, вы готовы спросить у меня, почему высокобюджетные игры не очень часто попадают в OEM. Тому есть две причины. Во-первых, OEM не любят издатели, считающие, что эта форма распространения ухудшает магазинные продажи, пока игра расходится по начальной — высокой — цене. Кроме того, когда такой продукт все же попадает в OEM-ротацию, к тому моменту он может банально устареть... Вторая причина: «большие» игры часто делаются для широкого диапазона компьютеров (чем больше инсталляций — тем больше денег, говорят издатели). Компании же, занимающиеся OEM, заинтересованы в первую очередь в том, чтобы в коробку попала игра, полезная именно для их продукта, — к примеру, она должна всерьез использовать самые свежие аппаратные функции, реализованные в их творении. Им все равно, если в игре нет адекватного сюжета и прочих вечных ценностей, главное — поддержка функций родного оборудования. Что, как вы понимаете, и является камнем преткновения.


Ballistics.

Всему свое время

Мы вновь в 2000-м, а значит, видим, что немалая часть игр, разрабатываемых с 1998 года, даже и не пытаются использовать новые видеокарты: переделка съела бы уйму денег, и проект оказался бы под угрозой закрытия. Вот почему время перехода к новым технологиям занимало тогда по меньшей мере год, а то и два...
Все подтвердилось: до нас только сейчас доходят игры, построенные на (новых) технологиях 2000 года. Следовательно, те вкусности, что nvidia и ATI демонстрируют нам сегодня, появятся в среднестатистических игровых релизах лишь через год. Или два. Это объяснимо: достучаться до разработчиков, испытывающих постоянное издательское давление (надо укладываться в сроки!),

очень непросто. Вот почему первыми в мусорную корзину попадают те специальные функции, что не критичны для игры...
Сообщество разработчиков традиционно занимает выжидательную, пассивную позицию, когда речь идет о внедрении новых технологий и идей. Вас это удивляет? — напрасно. Риск сегодня лежит именно на пути технологий. Многие проекты погибли после того, как программисты, сделав слишком амбициозный замах, не смогли выполнить задуманное. Ну а обжегшись на молоке, дуем на воду: вы пробовали протащить через фазу дизайна какие-нибудь высокотехнологичные вещи? То-то и оно...
А уж в конце проекта, когда графика и дизайн устоялись, реализовать в нем что-то «свеженькое» попросту невозможно. Охотясь за красивым спецэффектом, вы копаете игре яму: время уходит, графика быстро устаревает, поэтому надо либо ее переделывать, либо в почти готовый проект встраивать возможности масштабирования.
Единственный способ выйти из этого тупика — никогда в него не попадать. Запланируйте все возможности с самого начала и не поддавайтесь желанию что-нибудь добавить. Новинки — это здорово, но они не помогут вам продать сто тысяч копий вместо десяти... Это я к тому, что нашему брату часто приходится общаться с маркетологами издателя, считающими, что та или иная функция сейчас «самая модная» и ее надо непременно реализовать. Ни в коем случае! Эти замечательные люди не понимают, во что это выльется и сколько времени отнимет...

Успеть и остаться целым

Все, о чем говорилось выше, посвящено одной цели: успеть за поездом 3D и не потерять голову. Вы можете спросить: а зачем, собственно, это делать — не проще ли остаться на перроне и спокойно делать игры «для масс»? Ответ прост: конечно, проще. А теперь попробуйте-ка заманить в проект лучших программистов и художников, объясняя им, что вы будете делать игры для 486-х компьютеров. Попробуйте также получить от публикатора хороший бюджет. Издатель, он ведь... такой: с одной стороны, спит и видит продукты для широкого рынка, а с другой — продукты эти должны выглядеть современно, чтобы не потеряться рядом с весьма технологичными соперниками. Поэтому единственный путь угодить всем — строить масштабируемую систему с самого начала.
GRIN выбрала T&L в качестве минимума, а затем перешла на масштабирование всего, что делает: сколько полигонов отображать, как воплощать эффекты (шейдеры или с помощью центрального процессора). Такова судьба разработчика: всегда гнаться за технологией, одновременно пытаясь порадовать издателя...

Перевод с английского Господина ПэЖэ.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — майском (#5'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

Игра «Глаз Дракона»
(jewel-бокс)
Д.Н. Колотилин, г. Смоленск
В.В. Фомин, г. Москва
М.Г. Моисеев, г. Санкт-Петербург
В.Е. Лякин г. Кемерово-2
А.О. Мамаев, г. Киров

Приз любезно предоставлен компанией «Акелла» (www.akella.ru).

Игра «Архангел»
(DVD-бокс)
И.В. Зыбин, г. Назарово Красноярского края
И.А. Елизарьев, г. Уфа

Игра «HomePlanet»
(DVD-бокс)
А.В. Кузиков, г. Курск
В.Р. Мадгазин, г. Зеленоград МО

Игра «Смертельные Грезы»
(DVD-бокс)
А.Ю. Бельский, г. Тольятти
И.А. Лимонов, г. Радужный Владимирской области

Призы любезно предоставлены компаний «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru).

Saitek X45 Digital Joystick & Throttle (2 комплекта!)

С.Н. Богаев, г. Химки МО
Н.Д. Володарев, г. Пенза

Saitek

Призы предоставлены компанией «Игалакс», в которой вы можете приобрести весь спектр игровых манипуляторов Saitek. Интернет: www.igalax.ru. Тел.: (7095) 488-2474, 488-1304.

Счастливый УЧУ

Сети без кабелей

*Стив Павлина**



Мои коллеги, независимые игроразработчики, отлично разбираются в компьютерных сетях, а вот в области «сетей человеческих» их познания зачастую не выдерживают никакой критики.

В начале 1999 года я наконец понял, что расти дальше — не имея нормального общения не только в своем девелоперском цеху, но и с людьми из смежных профессиональных областей, мне будет очень затруднительно...

Зачем нужна сеть

Будучи «одиноким волком», человеком, работающим на самого себя, я чувствовал себя отрезанным от остальной индустрии, а это значит, что я упускаю из-за своего затворничества важные возможности. Так, часто приходилось мучиться над проблемами, которые, конечно же, кто-то уже решал и решал успешно, я же... Словом, если бы я располагал хотя бы небольшой сетью из дружественных разработчиков, то сэкономил бы кучу времени, — ведь у меня было бы к кому обратиться за помощью и советом (разумеется, я и сам мог бы помогать коллегам). В общем, однажды, слушая в очередной раз магнитофонную кассету, расписывающую преимущества создания «человеческих сетей», я твердо решил выбраться из своего невольного заточения...

Сейчас, оглядываясь в прошлое, я вижу, что это решение оказалось одним из самых серьезных, оно невероятно расширило мои профессиональные (да и жизненные, разумеется) возможности. Стив Павлина нынешний — это человек, располагающий сетью из десятков верных друзей и знакомых в индустрии, в силу чего могущий добиться максимальных результатов куда быстрее, чем прежде. Ведь в запасе у меня невероятное количество внешних ресурсов, которые могут быть задействованы в любой момент. Причем, по большей части все это «работает» без малейших усилий с моей стороны — новые возможности сами приходят по сети, давая мне ощущение, будто мой горизонт стал во сто крат шире...

Впрочем, довольно общих слов, самое время начать рассказ, в чем именно способна помочь сеть и что я понял за это время. (Некоторым из вас сказанное выше может показаться банальным, но я все равно посоветовал бы дочитать материал до конца — там непременно встретится что-нибудь полезное и для вас, мистер Сомневающийся.)

Сеть знакомств полезна в тривиальном карьерном плане. Даже если вы пока трудитесь «на дядю» в какой-нибудь фирме, то наверняка знаете, что большинство интересных позиций никогда и нигде не публикуются. Такого рода вакансии занимаются людьми, пришедшими из сети. Чем шире ваша сеть, тем о больших возможностях вы осведомлены. Приняв решение о расширении компании, первое, что я делаю, — это распространяю информацию по собственной сети, что, конечно, экономит кучу времени на поиск того, что мне нужно (будь то новая работа, новый дом, решение проблемы или выгодная сделка). Во многом сеть похожа на инвестиции. Ты вкладываешь понемногу, а проценты накапливаются год за годом и постепенно перерастают исходный вклад.

Сети — отличный инструмент для технической работы, они отлично помогают сбалансировать вас как человека и личность. Представьте: вы почувствовали себя «перегоревшим» на работе, ваши действия? Правильнее всего будет посвятить часть дня построению сети — что уравновесит вашу давшую трещину профессиональную жизнь. Лично я попросту испытываю кайф от работы (да и результаты «сами собой» становятся лучше), когда знаю, что за моими успехами следят окружающие. Да, иногда мне трудно поддерживать в себе интерес к делу, если его цели известны лишь мне самому; а вот когда я делился ими с окружающими, то часто работал куда настырнее — только потому, чтобы не разочаровать знакомых и друзей!

Сеть дает вам ощущение постоянной связи с Большой Индустрией, позволяет увидеть, уж простите за высокопарность, как ваша работа что-то добавляет к общему результату. Просто делиться ресурсами с окружающими (а у большинства людей есть в этом настоятельная потребность) — отличный способ внести свой маленький вклад. Кроме того, сеть поможет вам быстро расти профес-

5 Card Dash.



* Четвертая .EXE-статья Стива Павлины (Steve Pavlina, Dexterity Software, www. dexterity.com), одного из ведущих западных shareware-бизнесменов, посвящена довольно неожиданной теме: забудьте на минуту о методах «чистового» программирования, о которых вы узнали в прошлый раз, и попробуйте поразмышлять над тем, как нашему автору удалось стать тем, кто он есть. Само собой, методы нашего новоиспеченного Карнеги-Хаббарда могут показаться российскому разработчику несколько непривычными, даже оторванными от жизни, но ответ на это сомнение вы найдете здесь же, в этом материале. Будьте такими, какими хотите быть, оторвитесь от той жизни, которая вам не нравится, – и вы увидите, что эти рецепты справедливы, вообще говоря, в любых ситуациях...

сионально, особенно если вы постоянно общаетесь с людьми, которые хоть в чем-то, но выше вас (более организованы, обладают большими доходами, честнее в общении с налоговыми службами и т.п.).

Список Павлины

Со временем люди становятся похожими на тех, с кем они больше всего общаются. Не замечали? Тогда выпишете на листок бумаги имена десятка знакомых (личных, телефонных, по электронной почте), с которыми вы теснее всего контактируете. Тщательно изучите список. Он — ваше будущее. Если в нем почти те же имена, что и несколько лет назад, то я позволил бы себе сказать, что вы чувствуете себя... «застрявшим в жизни». Рискну предсказать, что ваш доход не отличается от дохода людей из списка. Да и стандарты жизни примерно такие же, и ее стиль... Если люди из списка аккуратны и организованы, вероятно, и вы таковы же. Если они нездоровы — и вы, я полагаю, испытываете те же проблемы (пожалуйста, завтра же запишитесь наконец на прием к дантисту!). Если вы чувствуете, что надолго застряли в одной ситуации, а все попытки ее изменить кончаются пшиком, причина, может статься, в этом чертовом списке! Один из самых простых способов перемениться — начать общаться с теми, кто уже имеет то, что нужно вам. Жизненные ценности и взгляды этих людей постепенно «заразят» вас — и результаты придут, почти без усилий. Вспомните, пожалуйста: когда имена в вашем списке заметно обновились (это было тогда, когда вы переехали или сменили работу/вуз), не почувствовали ли себя в свежем окружении немного иначе, другим?..

Давайте представим, что вы хотите зарабатывать сто тысяч в год. Как много «людей из списка» имеют такой доход? Если вы водите знакомство только с теми, чей бизнес едва жив, то, не ошибусь, что и у вас не все ладно с продажами, верно? Всякий уровень дохода связан с определенными ценностями и взглядами. Люди, зарабатывающие сто тысяч в год, просто иначе относятся к жизни, чем те, кто перебивается десятикратно меньшей суммой. Знаете ли вы, что среднестатистический «лотереепобедитель» тратит ВСЕ выигранные деньги на ПУСТЯКИ за первые два года (так ничего в итоге и не приобретая)? Причина проста: эти люди так и не удосужились поменять при этом свою сеть; их старые взгляды по-прежнему руководят их жизнью, и т.д. и т.п.

А вот пример другого рода: мой доход от shareware-бизнеса вырос в десять раз за один год, как только я принял решение водить компанию с людьми, чьи прибыли были в десять раз выше моих. Я пассивно, на подсознательном уровне, воспринял их установки и... сам стал таким же. После чего последовали результаты. Между тем я продолжаю добавлять к своей сети людей, которые сейчас зарабатывают в десять раз больше меня, и мой доход... вы правы — продолжает расти. Изменился я и как человек.

Словом, если вы хотите стать в чем-то лучше, сойдитесь с людьми, преуспевшими в вашей области, добейтесь того, чтобы они попали в ваш список. Используя эту методу, можно достичь высот в чем угодно. Но, конечно, прежде чем добавить кого-то к своей сети, убедитесь, что вы действительно хотите таких же результатов...

Вам не терпится узнать, как построить крепкую сеть? Способов — бездна; вот те, что отлично работают именно в нашем случае — независимых девелоперов:

Профессиональные сообщества

Один из самых простых способов строительства сети — общение с людьми в профессиональных организациях, например, International Game Developers Association (IGDA) или Association of Shareware Professionals (ASP). Если вы не окупите многократно организационные взносы для вступления в это сообщество просто за счет преимуществ, которое дает членство, — знайте: вы недостаточно активно строите свою сеть. К примеру, члены ASP постоянно делятся ресурсами в группах новостей, открытых только для участников ассоциации.

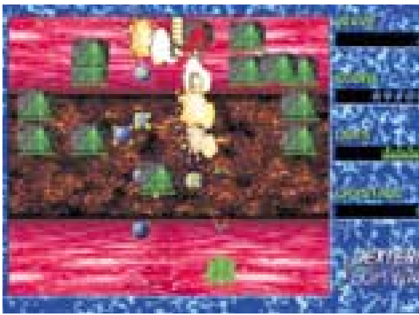
Позвольте привести пару примеров. Много месяцев назад один из членов ASP опубликовал ссылку на новый shareware-сайт, принимающий PAD-файлы с информацией о программах. У меня был такой файл, и я отослал его туда — и за следующие несколько недель получил с этого сайта с десяток продаж. Щелчок по ссылке и отправка файла заняли у меня секунд 30, а линк принес больше денег, чем составляет годовой членский взнос в ASP. И это норма.


Arcade Lines.

Еще один типичный пример: члены ASP часто покупают продукты у своих коллег. Разработчики условно-бесплатных программ, конечно, не моя целевая аудитория, но я продаю более чем достаточно игр коллегам по цеху, чтобы окупить взносы. Если вы, просто общаясь в группах новостей, включите ссылку на свой сайт в подпись, то девелоперы не преминут зайти туда, чтобы посмотреть, что же вы продаете. Конечно, постоянно рекламировать свой продукт не принято, но просто быть заметным — это уже выгодно... Есть и еще одна приятная сторона: постепенно вы узнаете о продуктах и услугах, которые могут вам когда-нибудь понадобиться. К примеру, я часто покупаю игры у других членов ASP, есть несколько людей, которым я плачу сотни долларов в год. Поэтому, если вы все еще вне правильных цеховых сообществ, это значит — что вы просто теряете деньги.

Волонтерство

В моем случае отлично сработала стратегия, которую я перенял от Брайана Трейси (Brian Tracy), автора, лектора, консультанта, мультимиллионера. Итак, однажды Брайан стал участвовать в... общественной работе. Будучи продавцом, он записался в местную торговую палату, где вызвался работать в одном из комитетов. Это принесло ему немало бизнес-связей, и довольно скоро кто-то из его сети предложил ему новое дело,



BrainWave. с удвоенной зарплатой. Брайан согласился, но продолжил выполнять добровольную работу. После чего обнаружил, что новые возможности сами идут ему в руки. Позже ему сделали предложение стать руководителем подразделения в большой компании, а уж затем он начал собственный бизнес.

По сути, я использовал тот же самый подход. Правда, торговая палата вряд ли могла быть мне полезной, а вот вызваться добровольцем в ASP — это оно. Буквально за месяц я стал вице-президентом, а через год — президентом ассоциации. Обе должности — неоплачиваемые, волонтерские.

Так почему же добровольная работа полезна? Еще не поняли? Да потому, что ее выполняют только успешные люди. Неудачники никогда ни на что не вызываются, зато безостановочно жалуются (не замечали?). Согласно поговорке, вверх поднимаются только сливки, так что вызваться добровольцем — отличный способ получить возможность общения с самодостаточными людьми. Если, к примеру, взглянуть на тех, кто выполняет работу для ASP на общественных началах, то, уверен, обнаружится, что их доход выше, чем в среднем по ассоциации. Кроме того, эти люди счастливее и успешнее в других областях своей жизни. Добровольная работа повышает самооценку, помогает разглядеть себя как человека, который вносит свой вклад во что-то общее. А это, в свою очередь, позволяет почувствовать себя тем, кто заслуживает большего, и начать пользоваться возникающими возможностями. Ну а богатство... это всего лишь один из типичных результатов...

Конкретная цель

В прошлом году я был на встрече выпускников и обнаружил, что многие мои однокашники осознанно искали новые связи, были готовы раздавать свои визитные карточки всем и каждому... Однако вокруг были люди настолько разных професcий, что они вряд ли смогут когда-нибудь помочь друг другу хоть в каком-то смысле... Есть, конечно, некоторые профессии, для которых и такое общение полезно, но только не для гейм-дизайнера. Словом, куда правильней потратить свое время на общение в компактных профессиональных собраниях, имеющих четко определенную цель. Такова, к примеру, Shareware Industry Conference, где можно встретить людей, способных оказать реальную помощь. Интеллектуальный обмен — один из самых приятных и полезных результатов создания сети. Я обожаю ездить на конференции, поскольку всегда возвращаюсь с них с невероятно сильным ощущением собственного роста.

Репутация

Ключевой компонент в долговременном планировании сети — ваша репутация. Это, пожалуй, самая большая ценность, которая может у вас быть. Если люди знают вас как кристально честного человека, ваша слава, будьте уверены, распространится не только среди знакомых. И те, с кем вы общаетесь, куда легче разделят с вами ресурсы и возможности. А если вы совершите ошибку, люди гораздо быстрее простят вас — в силу все той же репутации. Заметьте при этом, что иметь хорошую репутацию — это не то же самое, что быть популярным. Гораздо важнее быть известным как честный человек, нежели пользоваться успехом у зрителей ТВ. Лично я предпочитаю довериться человеку, известному своей порядочностью, чем знаменитостью. И, само собой, обратное тоже истинно: если вы заработали репутацию лгуна, вряд ли что-то другое убьет ваши шансы построить сеть более эффективно.

Новый бизнес строится на доверии, святой, вообще говоря, вещи. Никогда не подводите другого человека! Когда дело доходит до создания сети, срабатывают только кристальная честность и порядочность.

Вносящий лепту

Ищите пути, чтобы отдавать, а не брать. Предложите людям помощь в том, что лично вам по силам, — к примеру, консультируйте нуждающихся в тех областях, где вы состоялись как специалист. Если получится заработать репутацию щедрого человека, у вас не будет недостатка в людях, предлагающих свою помощь, когда она вам понадобится. Типичная ситуация в группах новостей, которую я наблюдаю, такова: те, кто больше всех отдает, больше всех и получает. Неплохая метафора — думать о «сетевом банковском счете». Нужно для начала сделать несколько депозитов, а уж потом что-то оттуда снимать.

Если вы постоянно ищете возможности помочь окружающим и индустрии в целом, вам откроются новые дороги для создания сети. Если вы не лишены журналистского дара — пишите статьи. Если вы неплохой оратор — выступите с докладом на конференции. Эти два умения очень полезны для расширения сети. Так можно дотянуться до гораздо большего количества людей, что поможет вам в создании репутации «человека-который-вносит-свою-лепту»...

В целом, создание сети — довольно простое умение, ему не обязательно отдавать массу времени, результаты же меж тем могут быть просто невероятными. По мере расширения сети вы получаете все больше и больше преимуществ. Если кто-то в вашей сети слышит о возможности, которая вам будет полезна, есть неплохие шансы, что и вы о ней узнаете. Вместо того чтобы бегать за потенциальными возможностями, вы будете получать их на блюдечке с голубой каемочкой. Поддерживая и развивая свою сеть, вы будете достигать чаемого с меньшими усилиями.

Для меня этот процесс походил на установку микрофонов по всей индустрии, каждый из которых прослушивал пространство в поисках новых возможностей. Если вы не занимались пока серьезным сетестроительством, сделайте себе большой подарок — и начните наконец! И поймите же: мир еще не знал победителя, который когда-то не был начинающим.

Перевод с английского Господина ПэЖэ.

игровое железо

#04 (2003)



All-In-Wonder Radeon 9000Pro
...судя по всему, именно платы на Radeon 9000Pro становятся лучшим бюджетным выбором на текущем временном отрезке.



Ток-шоу

1

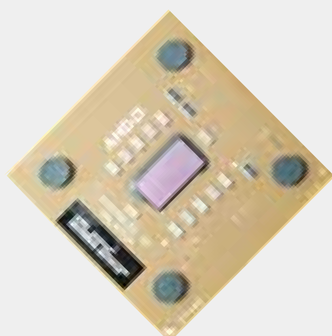
...Мы не планировали продолжать тему «видеокарты & бенчмарки». Однако не можем не познакомить вас с дискуссией, разгоревшейся на глазах многотысячной аудитории цифрового DVD-канала К512, доступного абонентам спутниковой системы Thunder Bird (очень много ТВ из Европы, с рекламой и без; здесь и далее названия и имена частично изменены из высших соображений и во избежание обвинений в публикации «джинсы»). *стр. 132*



Видеодетали

2

Воспользовавшись традиционным ранневесенним железным затишьем, мы решили выстроить в единственно верной последовательности все актуальные модели графических процессоров. Многие из которых уже успели побывать в нашей тестовой частным порядком, а некоторые — еще не. *стр. 136*



Подлежащий камень

3

Наше искреннее и, поверьте, горячее желание — максимально быстро получить на руки любую новую игрожелезку, чтобы оперативно отчитаться перед вами о ее «ходовых качествах», в отношении ЦП, похоже, потихоньку будет сходить на нет. Почему? Все просто: от формального выпуска новинки (и появления ее в городе-герое Москве в количестве одной штуки) до начала массовых продаж может запросто пройти не один месяц, а два. Или даже полгода. *стр. 142*

Ток-шоу

Дмитрий Лаптев



...Мы не планировали продолжать тему «видеокарты & бенчмарки». Однако не можем не познакомить вас с дискуссией, разгоревшейся на глазах многотысячной аудитории цифрового DVD-канала K512, доступного абонентам спутниковой системы Thunder Bird (очень много ТВ из Европы, с рекламой и без; здесь и далее названия и имена частично изменены из высших соображений и во избежание обвинений в публикации «джинсы»).

Серьезность затронутых вопросов не вызывает сомнений, но широкой .EXE-аудитории попасть на общедоступные каналы ток-шоу «Ошибка Y2K+3» помешала неоднозначность заявленной темы. Поэтому — только у нас — максимально полный транскрипт передачи!

Участники

Официальные лица компаний: Futuremark Corp., знакомой всему человечеству по знаменитому тестовому пакету 3DMark (далее FM); nvidia Corp., уже много лет радующей планету Земля своими волшебными GeForce'ами (далее NV); ATI Technologies Inc., подарившей Вселенной чудодейственное семейство чипов Radeon.

Почетный гость: просто Джон Кармак (John Carmack), id Software (по телемосту).

Зрители в зале: независимые тестеры, девелоперы, среднестатистические пользователи, аплодирующая спрайтовая массовка (далее Зритель-с-порядковым-номером).

Ведущий

Тему нашей сегодняшней встречи я хотел бы сформулировать кратко: «GeForceFX против Radeon 9700 и... против 3DMark 03». Я не призываю участников ограничиваться оценками работы карт в 3DMark. Это всего лишь синтетический тест. С другой стороны, это единственное на сегодня полноценное и независимое от железа (насколько мы можем доверять авторитету Futuremark) DirectX 9-приложение, и мы не имеем права исключать его из рассмотрения.

FM

Полностью с вами согласен! Мы не советуем тестерам отказываться от привычных игровых бенчмарков! Напротив, мы рекомендуем использовать игры, для того чтобы узнать, как быстро они идут на вашем компьютере, а также 3DMark 2001SE — чтобы оценить производительность железа под DirectX 7 и 8. Наш новый продукт лишь позволяет заглянуть в будущее и уже сейчас оценить, насколько хорошо покупаемое вами железо будет работать в DX9-приложениях, что появятся через полгода-год. Мы считаем эту возможность полезной.

NV

Цель синтетического теста — нагрузить систему таким же образом, как это сделала бы реальная игра, только тогда пользователь сможет сделать верные выводы в отношении той или иной видеокарты. 3DMark 03 — красивая демонстрационная программа, но, на наш взгляд, ее движок работает неоптимально и использует методы, которые не будут применяться в настоящих играх. Могу привести примеры...

Ведущий

Да, конечно, но хотелось бы сначала услышать мнение ATI! ATI есть в студии?

ATI

Спасибо. 3DMark 03? Отличный тест. Наконец-то появился общепризнанный инструмент для оценки видеокарт, в том числе и в играх будущего.

Зритель-0

Я, как простой среднестатистический тестер (мама, привет!), могу сделать лишь один вывод из вышесказанного: дорогой и долгожданный GeForceFX оказался слабее, чем Radeon 9700, по версии нового 3DMark'а. И теперь мы сидим и гадаем, повторится ли та же ситуация в «играх будущего», или случившееся — лишь исключение из правила.

NV

Не торопитесь. Вот наши аргументы: два теста из 3DMark 03, якобы проверяющие производительность видео



3DMark 03: Trolls' Lair.

3DMark 03: Mother Nature.



карты в DirectX 8, поддерживают версию пиксельных шейдеров 1.4. Если железо отказывается работать с этой версией, то единственной альтернативой становится версия 1.1. Тогда как игры (поддерживающие версию 1.4 — вроде Tiger Woods, Unreal Tournament 2003) допускают и версию 1.3. Выглядит подозрительно...

Ведущий

Простите, перебью. Позвольте сделать пояснение для тех, кто, возможно, еще не знает... Друзья! DirectX 8-совместимые GPU от nvidia — GeForce3 и Ti4 — поддерживают только пиксельные шейдеры до версии 1.3 включительно, в то время как ATI «встраивает» шейдеры версии 1.4 во все чипы, начиная с Radeon 8500. Вероятно, господам из Futuremark стоило бы учесть этот факт?

FM

Мы исходили из того, что DirectX 8 является подмножеством DX9 и все DirectX 9-видеокарты тем более должны поддерживать шейдеры младших версий (1.1—1.4). Чем выше номер версии, тем меньше проходов ускорителя требуется для формирования изображения. Мы выбирали для наших тестов самый эффективный способ реализации, проанализировали все четыре версии пиксельных программ и убедились в том, что версии 1.2 и 1.3 в нашем случае дают очень мало преимуществ перед 1.1. Поэтому мы оставили в тесте только два фрагмента кода: для версий 1.1 и 1.4.

Зритель-1

Чтобы уровнять Radeon с GeForce'ом в 3DMark 03, можно воспользоваться утилитой Rage 3D Tweak Tool и заблокировать эти «шейдеры-1.4». Да, скорость при этом падает. Но, может быть, nvidia стоит винить саму себя в том, что в свое время не поддержала эту злополучную версию, оказавшуюся довольно полезной на практике (о чем и говорит разница в результатах)?

NV

Я могу продолжить? Хорошо, перейдем к сцене природы (Mother Nature). Она претендует на то, чтобы называться DirectX 9-тестом, поскольку две из девяти пиксельных программ в ней относятся к версии 2.0. Но остальные семь — все та же малораспространенная 1.4, с которой мы снова имеем описанные выше трудности!

FM

И вновь вынужден отметить, что программа должна рисовать картинку с максимальной эффективностью. Поэтому там, где оправданы шейдеры последней версии (в нашем тесте это листья, небо и вода), используются они, а где хватает предыдущей — применяется предыдущая. Не стоит сомневаться, что этот тест более чем серьезно нагружает видеокарту: тут и 780000 полигонов, и 100-мегабайтный объем текстур в кадре...

Зритель-2 (обращаясь к FM)

Да, реальных программ, налегающих только на последнюю версию шейдеров, точно не будет, но вы же делаете синтетический тест, почему же не усугубить?

Зритель-3

Минуточку, в 3DMark 03 есть отдельный полностью синтетический тест именно пиксельных шейдеров 2.0! Где GeForceFX, между прочим, проигрывает конкуренту в несколько раз, даже с «оптимизированной под 3DMark» версией драйверов — Detonator 42.68! А Mother Nature, простите, вообще игровая сцена.







FM

...мы также предостерегаем тестеров от использования не WHQL-сертифицированных драйверов, целенаправленная оптимизация может сделать результаты некорректными. Кстати, это требование, прописан-

ное в лицензионном соглашении 3DMark 03, обязаны соблюдать те, кто публикует результаты тестов.

NV

...наконец, у нас есть претензии к движку, на котором работают два теста. Рендеринг, несомненно, «думоподобный», но сам по себе он может представлять интерес, однако в играх ТАКОЕ использоваться не будет! Возьмем сцену с пятью источниками света... Не буду вдаваться в технические подробности, но вычисления организованы так, что каждый объект, господа, будто бы обтягивается каркасом 36 раз! Никакая игра себе такой роскоши не позволит! В результате бутылочным горлышком становится «вершинный» отрезок конвейера. Поверьте, мы можем оптимизировать карту специально под 3DMark 03, только это будет то же самое, что проложить полосу грунтовки рядом с автострадой на случай, если кто-то пожелает прокатиться по ней на бульдозере.

Зритель-4

А можно я скажу? Альтернатива ясна: расчет каркасов вместо вершинных шейдеров можно поручить центральному процессору, а затем уже подгрузить геометрию в память видеокарты (что придется сделать лишь единожды). Но ведь наша цель – протестировать видеокарту, а не ЦП! Кроме того, если «узкое место» – геометрия, то почему с ростом разрешения в этих тестах падают кадросекунды (как на Radeon, так и на любых GeForce)? Похоже, «узкое место» в данном тесте – как раз скорость заполнения экрана и т.п., а тест вполне соответствует своим задачам. Что касается «думоподобного» рендеринга, то...

Ведущий (озабоченно)

Боюсь, технические подробности такого рода интересны далеко не всем нашим зрителям! Мы отклоняемся от темы. А поскольку речь все равно зашла о Doom III и мы отлично помним, как некая альфа-версия красноречиво демонстрировала свое пристрастие к Radeon 9700... то, может быть, нас сможет рассудить человек, которому доподлинно известно, как ведет себя игра на нынешней стадии разработки? Благодаря нашим коллегам с медиапортала Beyond3D (www.beyond3d.com) мы можем задать несколько вопросов самому Джону Кармаку!!! Здравствуй, Джонни! GeForceFX vs Radeon 9700 – вот, что нас всех сейчас волнует. Прокомментируй, пожалуйста.

JC

Сейчас NV30 слегка обгоняет R300 в большинстве сцен Doom III, но есть и такие локации, где R300 вырывается вперед, также на самую малость. Дело осложняется тем, что обе карты могут запускать игру в нескольких режимах: R300, например, в трех, а NV30 – в пяти. Причем R300 работает в специально оптимизированном под него режиме немногим быстрее, нежели под универсальным (неоптимизированным) API, тогда как для NV30 разница между универсальным режимом и оптимизированным ГОРАЗДО заметнее, сейчас она двукратная)...

Ведущий

Джонни, секундочку! В чем может быть причина такого поведения?

JC

Если кратко – ATI постоянно использует в расчетах максимальную точность представления цвета, а nvidia поддерживает несколько значений точности. Более того, характерная для ATI точность находится между двумя значениями, предлагаемыми nvidia. Поэтому в неоптимизированном режиме, когда обе карты работают с максимальной точностью, скорость NV30 падает, и...

Ведущий

Джонни, Джонни! А каков твой вердикт в отношении NV30?

JC

Пока трудно сказать, на чем лучше остановиться типичному потребителю.



3DMark 03: Wings of Fury.

nvidia лично уверила меня, что имеет солидный запас для разгона за счет совершенствования драйверов. Да, когда кулер нынешних плат на NV30 раскочегарится, шум досаждает даже мне (хотя я не из тех, кто обычно жалуется на подобные вещи), но...

Ведущий

Джонни, еще буквально один вопрос от нашего зрителя...

Зритель-5

Если я правильно понял, так называемый оптимальный режим для NV30 работает с меньшей точностью представления цвета, нежели R300, а универсальный – с большей. Насколько вся эта разница отражается на качестве картинки? И не кажется ли вам странным, что лишь слегка разнящаяся битность «цветопредставления» вызывает столь сильное – двукратное – отставание NV30? Ведь частоты у GeForceFX не в пример выше, нежели у Radeon. Да и прочие ТТХ тоже... А?

JC

Разница в качестве минимальная, дело в том, что перед выводом на экран все округляется до прежнего формата: 8 бит на каждый цветовой компонент. Поэтому я рад и минимальной – 16-битной – точности, как в оптимизированном режиме NV30. ATI с его 24-битной точностью выглядит золотой серединой, а «универсальный» режим NV30 с его 32 битами – реально полезен лишь в редких случаях. Насчет отставания: вероятно, для эффективной работы архитектура NV30 требует более тщательно

скомпилированного кода, есть надежда на будущие драйвера, однако...

Ведущий
Джонни, вот такущее тебе спасибо!! Перед тем как подвести итог нашей беседы, хочу дать слово находящимся в студии простым зрителям. Но сначала лично мне хотелось бы поставить точку в следующем вопросе: на чем же тестировать видеокарты? А, господа из NV и ATI?

NV
Лучший игровой тест — сами игры! Как насчет бенчмарков, встроенных в популярные игры? DOOM III, Unreal Tournament 2003, Serious Sam: The Second Encounter, а также будущие проекты с тестовыми режимами. Больше не за чем прибегать к «синтетике»!

ATI
Мы не можем полноценно судить по теперешним играм о всех возможностях современных видеокарт, тогда как синтетические тесты могут загрузить на всю катушку даже новейшее железо. Разные приложения могут неравномерно нагружать оборудование, по-разному использовать процессор, память и т.д., а на специально подобранных синтетических тестах можно наглядно выявить сильные и слабые места графического железа. Нам кажется, что важны тесты всех видов. Мы сами уделяем большое внимание синтетическим тестам, потому что они позволяют найти ошибки и «неэффективности» в работе тех опций видеокарты, до которых еще не добрались разработчики реальных игр. Мы можем заранее учесть это при отладке драйверов...

Зритель-6
Сегодня часто назывались имена GeForceFX (NV30) и Radeon 9700 (R300). Ясно, что имелись в виду старшие версии этих GPU, они же самые дорогие и высокочастотные: GFFX 5800 Ultra и Radeon 9700 Pro. Но если с последней все понятно — она продается, хоть и задорого, то Ultra, согласно официальной версии, вообще снимается с производства, поэтому купить такую карту даже для экстремала (нечувствительного к шуму кулера и т.п.) будет трудновато. Выходит, в расчет надо принимать «простой» GFFX 5800? Пока его успехи нам не известны, но ясно же, что NV30 с еще меньшими частотами будет выглядеть только хуже.


3DMark 03: Battle of Proxycon.

Зритель-7
Я долго думал, почему FX не разгромил, как ожидалось, конкурента: пропускная способность памяти 16 Гбайт/с против 20 Гбайт/с у Radeon 9700Pro, плюс традиционно сильная анизотропная фильтрация у последнего — вот они, основные причины!

Зритель-8
Коллеги, вы гонитесь за сиюминутными результатами! Конечно, если срочно приспичило спустить уйму денег, надо брать Radeon 9700Pro и радоваться жизни. Альтернативы ему я не вижу. Но пройдет несколько месяцев, выйдет DOOM III, nvidia выпустит «исправленную и улучшенную» версию NV35 (из-за чего она и прекращает сейчас штамповать свою «ультру») и разберется с этим чертовым кулером. Тогда-то простой пользователь и задумается: «а не пора ли обзавестись суперкартой?», и в чью пользу он сделает выбор, лично я предсказать не берусь...

Зритель-9
Меня опередили! Добавлю только, что GeForceFX в части пиксельных и вершинных шейдеров значительно превосходит требования версии 2.0 (DirectX 9.0), следовательно, и служить такая карта теоретически сможет дольше.

Зритель-10
...и я примерно о том же. Вам не кажется, что поднятая тема интересует от силы пару процентов аудитории даже такого культового канала, как наш? Дорогие карты приятно тестировать, но бессмысленно покупать...

Ведущий
Спасибо всем! Последний вопрос явно ко мне: нет, парень, не кажется, понял? Интересно не только то, что можно пойти и купить; обсудить, куда движется техническая мысль, чтобы «быть в курсе», тоже бывает любопытно, понял? Тем не менее, друзья, мы оставили за кадром немало интересных, но слишком специальных вопросов, поэтому желающих самостоятельно продолжить расследование в той части, что касается «спора» между Futuremark и nvidia, отсылаю к официальным документам. Вот их адреса:
www.xbitlabs.com/news/story.html?id=1045073804
www.beyond3d.com/articles/3dmark03/post/index.php?p=ati
www.futuremark.com/companyinfo/Response_to_3DMark03_discussion.pdf
Благодарим также сайт www.tomshardware.com и — отключаемся на рекламу!

Реклама
Бытовая техника для профессионалов 3D-графики: «OpenLG»...
Мультимедийные клавиатуры с дополнительными клавишами для активно работающих с электронными таблицами: «Multi-Tabs»...

Видеодетали

Дмитрий Лаптев

Воспользовавшись традиционным ранневесенним железным затишьем, мы решили выстроить в единственно верной последовательности все актуальные модели графических процессоров. Многие из которых уже успели побывать в нашей тестовой частным порядком, а некоторые — еще не.

Как мы тестировали

Для пущего разнообразия видеокарты на этот раз тестировались на Intel-платформе, включавшей в себя материнскую плату Gigabyte GA-8PE667 Ultra на чипсете Intel 845PE, процессор Pentium 4 3,06 ГГц (с Hyper-Threading), 512 Мбайт DDR-памяти PC3200, винчестер Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт и звуковую карту Creative SB Audigy.

Радикально обновленный набор тестов запускался в операционной системе Windows XP Professional SP1 и состоял из:

а) тестового пакета всея DirectX — 3DMark 03. Мы пока не уверены, будет ли выставляемая этим тестом итоговая оценка справедливо отражать соотношение между производительностью разных видеокарт в типичных играх семейства DirectX9 (из-за отсутствия последних). Поэтому выносим на ваш суд лишь вещественные доказательства, то есть уровень кадросекунд в трех игровых тестах этого тест-пакета: GT1 Wings of Fury (DirectX 7), GT2 Battle of Proxycon (DX 8) и GT4 Mother Nature (DX 9). Настройки качества оставлены по умолчанию, разрешение — 1024x768.

б) бенчмарк на основе Unreal Tournament 2003 (flyby-antalus.bat), дополняющий собой «синтетику» в полном соответствии с заветами nvidia; настройки и разрешение аналогичны пункту «а», в роли API — DirectX.

в) Quake 3: Arena v1.17 (demo001, качество — на максимум), без которого нам, сами понимаете, как без баяна песни.

Сжатие текстур и синхронизация с частотой кадров повсюду отключались, использовался только 32-битный цвет и следующие видеодрайверы: Catalyst 3.1 (6.14.1.6292) и Detonator 42.82 — для ATI и nvidia-карт соответственно.



Sapphire Radeon 9000

Цена $91 ($98 — карта с VIVO)
Графический процессор Radeon 9000 (250 МГц)
Видеопамять 5-нс DDR (400 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Максимальный AGP-множитель 4x
Интерфейс D-Sub, DVI, S-Video Out (в модели с VIVO: D-Sub, S-Video In/Out, AV-In/Out)

итоговый рейтинг **3,0**

Низший в современной ATI-линейке графический процессор, как и следовало ожидать, котируется новым 3DMark'ом невысоко (карта едва смогла набрать тысячу новых «попугаев», что в 4,5-5 раз меньше результата лидера). А из игровых тестов бодро крутился лишь Wings of Fury, в остальных же наблюдалось тоскливейшее слайд-шоу. Таким образом, несмотря на формальную поддержку DirectX 8, шейдерные красоты в будущих и нынешних играх владельцам Radeon 9000 едва ли грозят. Да и результат в UT2003 приличен лишь на первый взгляд. На самом же деле, не имея запаса мощности, ускоритель то и дело проседает до уровня нескольких кадров в секунду, и для нормальной игры придется радикально урезать настройки.

В нашем распоряжении было две карты на этом GPU: обыкновенная и оснащенная VIVO на микросхеме ATI Rage Theatre. Замечу, что карты ATI традиционно качественно справляются с видеозахватом, а фирменное ПО ATI Multimedia Center и вовсе хочется ставить в пример всем и вся. (Впрочем, для серьезной и регулярной оцифровки видеозаписей, безусловно, нужна специализированная плата с аппаратным компрессором.) Кстати, конкуренцию знаменитой продукции Pinnacle со товарищи должна составить серия карт Radeon 9500/9700 с VIVO, но пока, к сожалению, ни одна из плат на старших моделях Radeon из попадавших к нам на тестирование разъемом Video In не располагала. Область применения любой простой видеокарты с VIVO — оцифровка домашних записей с упором на потоковое сжатие материала в любой из MPEG-форматов без какого-либо серьезного редактирования и монтажа. Кроме того, сэкономив на аппаратном компрессоре, для захвата полноразмерных PAL-кадров, проститаки придется потратиться на ЦП с частотой от двух гигагерц и объемный винчестер (или даже — пару).

Но еще полезнее в хозяйстве неравнодушного к играм «видеомонтажника» может оказаться следующая карта.

All-In-Wonder Radeon 9000Pro

Цена $160
Графический процессор Radeon 9000Pro (275 МГц)
Видеопамять 3,6-нс DDR (540 МГц)
Объем памяти 64 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Максимальный AGP-множитель 4x
Интерфейсы DVI, VID-In, VID-Out, TV-Coax

итоговый рейтинг **4,5**

All-In-Wonder — серия мультимедийных комбайнов от ATI (видеокарта + ТВ-тюнер + комплект переходников для всех мыслимых вариантов стыковки карты с источниками и приемниками видеосигнала). Традиционно, выждав паузу после выхода нового GPU, ATI выпускает на его базе очередную версию AiW. Причем до сих пор в продаже встречаются платы на ветхозаветном GPU Rage128, а недавно были объявлены монструозные комбайны на Radeon 9500 и 9700. Сам по себе ТВ-тюнер (марки Philips) на доставшейся нам плате лишь немного уступил в качестве картинки общепризнанному лидеру, отдельной PCI-плате AverMedia TVPhone (TVStudio), также оснащенной филипсовским тюнером. Причем разница ощутима только на каналах с проблемным сигналом.
В качестве видеоускорителя платы на Radeon 9000Pro выступают в нынешних играх по меньшей мере достойно. Суффикс «Pro» отмечает исключительно бОльшие частоты GPU и памяти по сравнению с «простым» R9000. И, судя по всему, именно платы на Radeon 9000Pro становятся лучшим бюджетным выбором на текущем временном отрезке. Запаса для будущих серьезных игр никакого нет, но для недорогой платы такие претензии просто неуместны — за годполтора любая бюджетная карта неизбежно устаревает.



Sapphire Radeon 9100

Цена $99
Графический процессор Radeon 9100 (250 МГц)
Видеопамять 4-нс DDR (400 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Максимальный AGP-множитель 4x
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,5**

Старый знакомый Radeon 8500LE наконец-то попал к нам с новой маркировкой на борту. Но, присмотревшись внимательнее к частотам, можно обнаружить, что нас бессовестно обвесили на сотню мегагерц для видеопамяти. По крайней мере долго гостившая у нас Gigabyte MAYA Radeon 8500LE тактировалась на 500 МГц (правда, при этом карта была облачена в мощную теплоотводящую броню); но были и другие платы с такой же частотой, в том числе и совсем без радиаторов. Как известно, 9000-я модель получилась из 8500-й путем уполовинивания числа текстурных конвейеров, в качестве же компенсации GPU разогнали на 25 МГц, но об использовании медлительной 5-наносекундной памяти до сих пор речи не шло.

Итого: новоиспеченный Radeon 9100 почти во всех тестах отстал от 9000Pro, чем в очередной раз нарушил соответствие между мощностью и номером модели. Кстати, выигрышу в Unreal карта не в последнюю очередь обязана 128-мегабайтному объему собственной памяти (похоже, такой объем уже становится оптимальным для среднеуровневых карт, а не только high-end).



Wings of Fury — эффектный видеоряд, за которым скрывается незатейливый программный код, исполнимый даже самыми дремучими GPU, знакомыми лишь с седьмой версией DirectX.

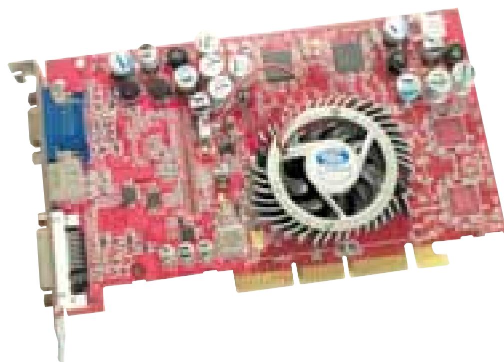


Sapphire Radeon 9500

Цена $160
Графический процессор Radeon 9500 (275 МГц)
Видеопамять 3,3-нс DDR (540 МГц)
Объем памяти 64 Мбайт
Шина памяти 128 бит
Максимальный AGP-множитель 8x
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **3,8**

Не будем повторяться, что именно и в каком количестве было ампутировано у Radeon 9700 ради получения 9500-й модели, — мы об этом уже име-



ли честь докладывать в январском «Игровом железе». Вердикт 3DMark 03 в отношении младшей R9500 неутешителен: проигрыш по сравнению с Radeon 9700Pro практически двукратный. В тестах DirectX 8 (не говоря уж о DX 9!) налицо «заикания» и прочие знакомые всем и каждому проявления низкой скорости закраски экрана.

Таким образом, не стоит покупаться на принадлежность карты к «Radeon 9500/9700 Series» (так Windows называет любую плату на чипсете R300), сама по себе она еще не гарантирует достойной скорости. Карты на усеченных чипах обычно неплохо разгоняются, и «Сапфир» повторил достижение гигабайтовского Radeon 9500 MAYA II (см. тот же январский отчет), что ожидалось — платы внешне идентичны и явно штампуются на одном заводе.



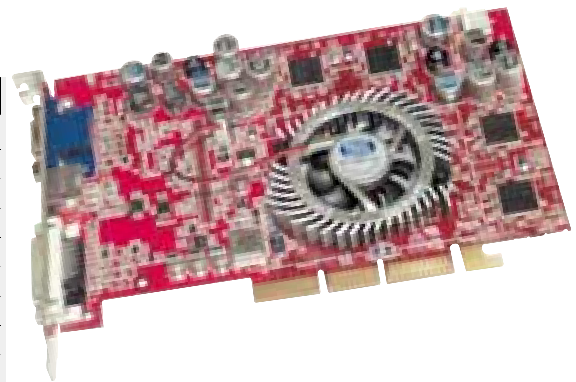
Battle of Proxycon. Видите детальную прорисовку подошвы ботинка персонажа? Нет? Значит, ваша видеокарта не соответствует требованиям DirectX 8.

Sapphire Radeon 9500

Цена	$185
Графический процессор	Radeon 9500 (275 МГц)
Видеопамять	3,6-нс DDR (540 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Шина памяти	256 бит
Максимальный AGP-множитель	8x
Интерфейсы	D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг	4,0

Именно эта плата в давешнем тесте ассистировала только что упомянутому «Гигабайту» и была обласкана за «взрослую» 256-битную шину памяти. Решающего преимущества этот бонус, как видите, в сегодняшних тестах не обеспечил, но разница есть, а с учетом полноразмерного дизайна печатной платы и отменного разгонного потенциала можем от души порекомендовать именно ее тем, кто почему-то не желает двигаться дальше — к вершинам видеоинженерной мысли (и ценам за $200).

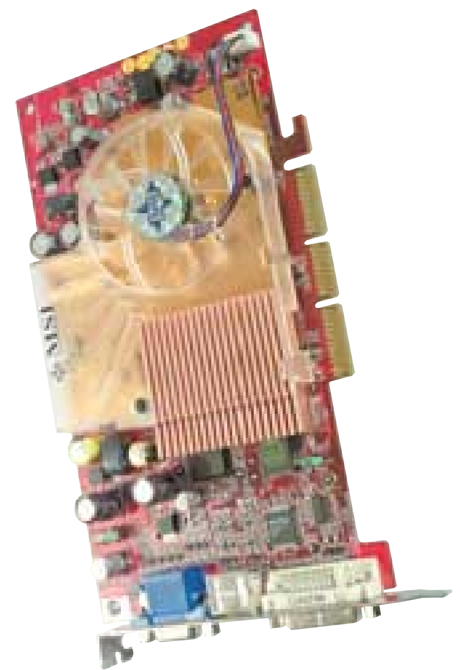
Также эту плату мы рекомендуем желающим сыграть в лотерею «получи Radeon 9700 за полцены». Инструкции «Как можно путем перепрошивки BIOS разблокировать отключенные пиксельные конвейеры» имеются на www.overclockers.ru и аналогичных ресурсах. Разумеется, далеко не все платы физически способны заработать в полную 9700-ю силу (на «пайку» R9500-плат идут не только «приговоренные» волею маркетологов полноценные R300-чипы, может попасться и объективно отбракованный экземпляр). Но, похоже, шансы гораздо выше 50% (по некоторым данным ,не удается разблокировать лишь треть плат).



MSI GeForce4 Ti4200-8x

Цена	$173
Графический процессор	GeForce4 Ti4200-8x (250 МГц)
Видеопамять	4-нс DDR (513 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Шина памяти	128 бит
Максимальный AGP-множитель	8x
Интерфейсы	D-Sub, DVI, S-Video Out
итоговый рейтинг	4,0

3DMark 03 выставил этой карте оценку ниже, чем любой конкурирующей из семейства Radeon 9500 (примерно равной ей по цене), тогда как по игровым тестам она оказалась в промежутке между R9500 и R9500Pro (отсюда понятна суть претензий nvidia к творению Futuremark). Чему верить? В классических играх, где требуется максимальная скорость закраски, обновленный Ti4200 непременно обгонит R9500, тогда как «на шейдерах» наверняка отстанет. Но, скорее всего, не так сильно, как в 3DMark, — реальные игры обычно оптимизируются под несколько распространенных GPU, а продукция nvidia и есть самая распространенная.



MSI GeForce4 Ti4800SE

Цена $238

Графический процессор GeForce4 Ti4400-8x (275 МГц)

Видеопамять 3,6-нс DDR (550 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

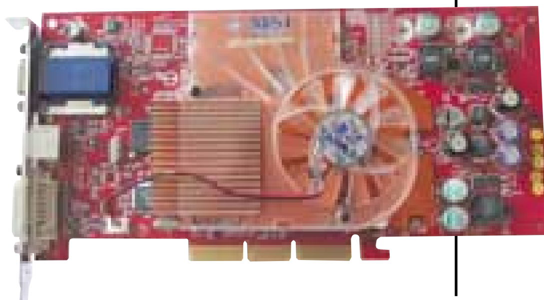
Шина памяти 128 бит

Максимальный AGP-множитель 8x

Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,0**

Под столь внушительным названием, как Ti4800SE, скрывается обновленный Ti4400 с поддержкой AGP 8x. Поскольку разница частот между этим чипом и Ti4200-8x невелика, то и серьезного ускорения ждать не приходится. В частности, дотянуться до R9500Pro сил по-прежнему чуть-чуть не хватило даже в реальных играх, что уж там говорить о 3DMark!



Gigabyte MAYA II R9500Pro Sapphire Radeon 9500Pro

Цена $240 (ориентировочно)

Графический процессор Radeon 9500Pro (275 МГц)

Видеопамять 3,6-нс DDR (540 МГц)

Объем памяти 128 Мбайт

Шина памяти 256 бит

Максимальный AGP-множитель 8x

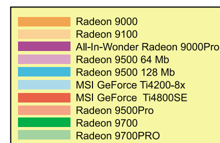
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video Out

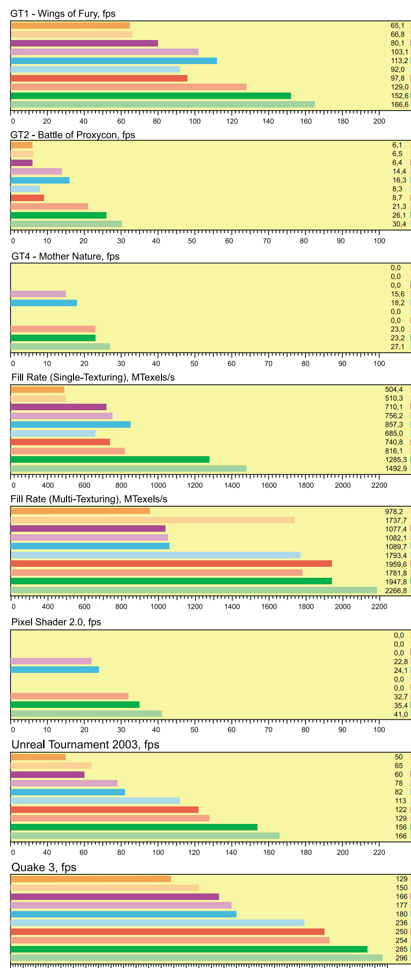
итоговый рейтинг **4,4**

Карты на R9500Pro — еще не вершина, но очень серьезный к ней шаг. Отрыв от Radeon 9500 гораздо больше, чем можно было предположить, ориентируясь только на разницу в названиях. Причем в игровых тестах Pro-версия опередила «простую» сильнее, чем в прожорливом 3DMark. Полноразмерный 8-конвейерный чип R300 однозначно «рулит»! Обе имевшихся в нашем распоряжении платы от Sapphire и Gigabyte выглядели близнецами и в тестах выступили одинаково с точностью до погрешности измерения. Разогнать ни одну из карт пока не удается в принципе, хотя не исключено, что с выходом очередной версии настроечной утилиты PowerStrip это ограничение исчезнет. Собственно, а нужны ли еще слова? Платы на R9500Pro по всем статьям напрашиваются на вакантную должность «Лучшей покупки» в категории высококлассных видеокарт. И лишь вялое их продвижение на столичный рынок мешает данному событию свершиться. В частности, не удалось даже выяснить их текущую цену. Ждем-с, уже который месяц...

Trolls' Lair. Графический движок тот же самый, что и в GT2, действие не столь динамичное, но видеокарта напрягается ничуть не меньше за счет недетского объема текстур в кадре и обилия всевозможных спецэффектов.









Sapphire Radeon 9700

Цена	$265
Графический процессор	Radeon 9700 (300 МГц)
Видеопамять	2,8-нс DDR (600 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Шина памяти	256 бит
Максимальный AGP-множитель	8x
Интерфейсы	D-Sub, DVI, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,6**

Пока 9500Pro продолжает свой путь на прилавки, «покупку» получает повсеместно представленный Radeon 9700. Он уже сейчас идеально соответствует шаблону «максимальная скорость по терпимо-разумной цене». Ведь выше него — лишь ультимативный 9700Pro с частотами 325/620 МГц на GPU и памяти соответственно. Стоит флагман непропорционально дорого и продолжает иметь на то полное право, поскольку де-факто остается абсолютным лидером. Поскольку GeForceFX 5800 Ultra «Limited Edition», пожалуй, не стоит даже брать в расчет по причинам, о которых так много сказано в нынешней колонке.



Mother Nature — травка-то, травка какова!

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность московскому представительству компании Sapphire (www.sapphiretech.ru), а также компаниям «Русский стиль» (www.rus.ru) и «Техмаркет» (www.techmarket.ru), предоставившим видеокарты для тестирования.*

Подлежащий камень

Дмитрий Лаптев

Наше искреннее и, поверьте, горячее желание — максимально быстро получить на руки любую новую игрожелезку, чтобы оперативно отчитаться перед вами о ее «ходовых качествах», в отношении ЦП, похоже, потихоньку будет сходить на нет. Почему? Все просто: от формального выпуска новинки (и появления ее в городе-герое Москве в количестве одной штуки) до начала массовых продаж может запросто пройти не один месяц, а два. Или даже полгода.

Не завезли?

Именно такая история приключилась с победителем предыдущего раунда встречи «Intel против AMD» — процессором AMD Athlon XP с 333-мегагерцовой системной шиной (см. январский номер журнала). Те же смутные подозрения терзают нас и в отношении сегодняшнего испытуемого — Athlon XP 3000+ на ядре Barton (хотя, конечно, очень хотелось бы ошибиться). Это обидно, и не потому, что мы с вами мечтаем поскорее расстаться со стопкой хрустящих зеленых бумажек в обмен на избыточную в 90% случаев мощность. Народная примета гласит: если в прайс-лист не добавляются новые позиции, то «старые» почти (или совсем) перестают дешеветь. Хотите ярчайший пример? 3-гигагерцовый Pentium 4 с Hyper-Threading, пользуясь правами старшего, до сих пор стоит лишь немногим меньше, чем пара настоящих «физических» Pentium 4 на 2,6-2,8 ГГц (к вопросу о многопроцессорности)!

И если в случае с AMD замедленный темп выпуска новинок еще можно объяснить тем, что семейство Athlon XP исчерпало все резервы для частотного разгона (и до осеннего выпуска 64-битного процессора Hammer мы едва ли увидим что-нибудь инновационное с логотипом этой компании), то у Intel, казалось бы, все о'кей, корпорация может гнать свои P4 на ядре Prescott до 5 гигагерц, как минимум! Однако ж пока она не торопится этого делать, и тягаться с Barton'ом в нашем тесте будет все тот же Pentium 4 3,06 ГГц.

Что новенького

Описание различий между Barton и прежним ядром Thoroughbred умещается в одном предложении: в новом ЦП удвоен объем кэша второго уровня (до 512 Кбайт). Причем в самом прямом геометрическом смысле: ядро удлинилось на несколько миллиметров, на которых и разместились дополнительные 16,7 млн. транзисторов сверхбыстрой памяти. Естественно, рассеиваемая мощность чипа возросла (до 74,3 Вт), но, забегая вперед, скажем, что никаких намеков на перегрев в нашем тесте отмечено не было. Процессор в открытом корпусе под кулером AVC 112C86FBH01, рекомендованным AMD, прогревался до 35-40 градусов. И, похоже, обороты вентилятора можно было бы даже слегка снизить в угоду любителям тишины. Поставив на процессор кулер GlacialTech Igloo 2320 с частотой вращения 3000 об/мин, известный своей бесшумностью, мы сумели прогнать все тесты, хотя под нагрузкой температура доходила до 55 градусов.

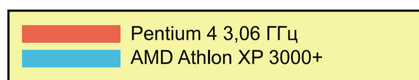
Процессоры на ядре Barton можно поставить на любую материнскую плату с разъемом Socket A (462) и чипсетом KT333, KT400, nvidia nForce2 или SiS 745, поддерживающую частоту 333 МГц на системной шине. Тем не менее сертифицированных под Barton плат пока всего ничего — поскольку право называться полностью Barton-совместимой имеют лишь платы, поддерживающие «старую-новую» функцию System Bus Disconnect, реализованную еще в первых Athlon XP на ядре Palomino, но почему-то «забытую» конструкторами. Она позволяет отключать процессор от шины на время простоя, что крайне полезно для снижения тепловыделения. Мы использовали именно такую плату и ответственно заявляем: при минимальной нагрузке (Word, почта, все дела) радиатор нашего Athlon XP 3000+ оставался чуть теплым.

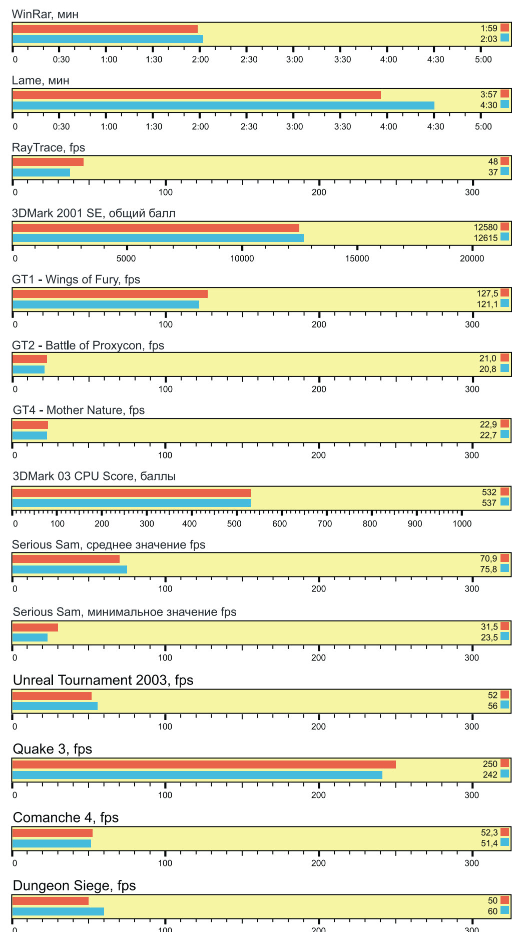
Как мы тестировали

На этот раз оба процессора получили «среднеуровневые» платформы с DDR-памятью. Процессор Pentium 4 3,06 ГГц устанавливался на плату Gigabyte GA-8PE667 Ultra на чипсете i845PE; Athlon XP 3000+ обживал плату Gigabyte GA-7VAXP на KT400. В BIOS Setup обеих плат была включена опция «Top Performance», Hyper-Threading у Pentium 4 также был постоянно включен. В обоих случаях имели место 512 Мбайт памяти DIMM DDR400 PC3200, работавшие на частоте 333 МГц (чипсет i845PE не поддерживает 400-мегагерцовую память, а KT400 требует, чтобы процессор и память работали в синхронном режиме), видеокарта Gigabyte MAYA II Radeon 9500Pro, винчестер Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт и звуковая карта SB Audigy.

Действие происходило в операционной системе Windows XP Professional SP1. А участников набралось изрядное количество: тес-

товые пакеты 3DMark 2001SE (общий балл), тесты GT1, GT2, GT4 и CPU Score из 3DMark 03; классический набор игр: Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001), Unreal Tournament 2003 (botmatch-antalus.bat), Comanche 4, Dungeon Siege и тест на игровом движке с «трассировкой лучей» RayTrace. Все тесты, кроме трех последних, запускались в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете на привычных максимальных настройках; три последних крутились в разрешении 800x600. Дополнительно к работе привлекались утилита WinRar 2.9, архивировавшая со средней степенью сжатия файл объемом 128 Мбайт, и MP3-компрессор Lame 3.92, упаковывавший 777 Мбайт музыки (с битрейтом 128 Кбит/с).





AMD Athlon XP 3000+

Цена	$588
Тактовая частота	2167 МГц
Эффективная частота системной шины	333 МГц
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня	по 64 Кбайт для данных и команд
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, 3DNow!, 3DNow! Professional
итоговый рейтинг	4,4

Глазастые читатели, безусловно, уже обратили внимание на истинную частоту Athlon XP 3000+: 2167 МГц, что ни герцем выше, чем у Athlon XP 2700+, самого младшего процессора с 333-мегагерцовой шиной. Иными словами, AMD полагает, что удвоение кэша дает ей право «накинуть» сразу 300 единиц на рейтинг и формально позиционировать новый чип как равный 3-гигагерцовому Pentium 4. Напомню, что участвовавший в январском тесте Athlon XP 2800+ с собственной частотой 2250 МГц отнюдь не спасовал перед интеловской «трешкой» на игровых тестах.

Пикантность ситуации заключается именно в том, что Athlon XP 3000+ официально работает на меньшей частоте, нежели Athlon XP 2800+, и, следовательно, для нас сегодняшний вопрос будет формулироваться так: что лучше — чуть большая частота или удвоенный кэш? Сразу же на него и ответим: в играх бОльшая частота предпочтительнее, что и продемонстрировали тесты. Athlon XP 3000+ оказался как раз на уровне интеловской числодробилки (где-то проиграл, где-то выиграл), но и 2800-й выступал примерно на том же уровне! Строго говоря, преимущество большого кэша удалось явно отследить лишь в Serious Sam, но разницу в 200 единиц между двумя «Атлонами» этот частный случай явно не оправдывает.

Можно возразить, что Athlon XP 2800+ в прошлый раз устанавливался на другую плату с чипсетом nvidia nForce2, более эффективным, чем наш KT400. Слабый аргумент! Если бы AMD приравнивала свои «условные единицы» к результатам тестов в каком-нибудь 3DMark'е (хорошая идея, а?), тогда потеря 200 очков от смены чипсета была бы естественной и небезобразной. Но ведь нам ненавязчиво намекают, что 1 у.е. от AMD примерно равна 1 МГц от Intel. А разгон любого интеловского процессора на целые 200 МГц никакой сменой матплаты не купируется!

Тем не менее закончить этот критический отзыв на новый процессор хочется на оптимистической ноте. Ведь, во-первых, он все-таки не проиграл 3-гигагерцовому Pentium 4, а значит, с точки зрения игровых тестов, вполне соответствует своему PR-рейтингу. А во-вторых, несмотря на возросшую за счет добавочного кэша стоимость, он, наверняка, будет стоить дешевле конкурента. Касаемо «Нашего выбора»: мы, пожалуй, оставим его 2800-му «Атлону», который, надеемся, все же будет завезен в достаточных количествах отечественными негоциантами.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность московским представительствам компаний AMD (www.amd.ru) и Intel (www.intel.ru) за любезно предоставленные на тестирование процессоры.*

При параде

Devil May Cry 2

www.capcom.co.jp/devil2
платформа: PlayStation 2
разработчик: Capcom (www.capcom.com)
издатель: Capcom (www.capcom.com)





Если бы Game.EXE значился в подписных каталогах мультиплатформенным или, паче чаяния, исключительно консольным журналом, я был бы в первых рядах тех, кто требовал бы введения спецрейтинга «Coolness» (русский перевод опускаю, поскольку за слова, начинающиеся на «кру», редакция имеет привычку лишать своих сотрудников 13-й премии).
До своего появления на публике Devil May Cry 2 могла смело считаться одной из самых желанных игр на безграничных просторах PS2-релизов. Ее с огромным нетерпением хотели как те, кто купил PlayStation 2 только из-за нежелания Capcom переносить оригинальную игру на другие консоли, так и новички, пороху не нюхавшие и лишь понаслышке знающие, что Devil May Cry — «это сила».

Мистер Сэконд

И сиквел настал, как настает все неизбежное. Разработчики расщедрились на двух играбельных персонажей, вынесли основное действие на улицы небольшого средневекового вида городка, добавили монстров, боссов, оружия и хитрых спецприемов — одним словом, поступили так, как всегда поступают создатели игр-с-числительным-в-названии. Большая часть новинок оказалась невостребованной. Так, на второго (женского) персонажа не хочется даже смотреть — и даже не по причине общей страхолюдности, а лишь потому, что бодро размахивающих руками, ногами и острыми предметами девиц хватает и без Devil May Cry.
Уровни, даже внешние, вышли бесхитростными и зачастую откровенно затянутыми, а отдельные боссы и монстры — чрезмерно легкими и занудными. Нет доблести в том, чтобы один за другим изничтожить три «мутировавших танка» (в созданных помешанными на Годзилле японцами играх возможно и не такое), но в самом процессе их низведения до состояния металлолома накрепко засела неистребимая скука. Подбежать поближе, чтобы не задел выстрел из главного калибра, и без устали колотить по броне мечом. Какое уж тут веселье!

Наработка на эффект

Однако первый диск Devil May Cry 2 (тот, который «за Данте») проходится едва ли не на одном дыхании. Монстры гибнут повзводно, не успев причинить нашему полудемону ни малейшего вреда, — а все почему? А все потому, что в каждом движении Данте сквозит такая нечеловеческая, простите, coolness, что уже через пять минут общения с игрой вы начинаете мыслить совершенно иными категориями, нежели раньше. Вы презрительно меняете только что найденный шотган на старые пистолеты и вообще стараетесь не злоупотреблять мощным оружием, поскольку никто не стреляет по-македонски с той поистине ураганной скоростью, на которую способен Данте. Вы в рекордно короткие сроки осваиваете функцию «захватить цель», поскольку только так можно, направив один ствол на врага, водить другим в совершенно произвольных направлениях и даже — я мечтал об этом всю жизнь! — вести огонь, небрежно скрестив руки.
Вы стараетесь держаться поближе к стенам — Данте все-таки научился по ним бегать. И начинаете почаще использовать двойной прыжок — ведь герой умеет стрелять красиво даже из положения «вниз головой». Вы избавляетесь от дурной, въевшейся в кожу и мозг привычки играть эффективно и наконец-то начинаете играть ЭФФЕКТНО. Именно так, как мечтали еще в том возрасте, когда человечество не слышало о столь полезном в домашнем хозяйстве устройстве, как игровая приставка.

Будущее-3

К началу марта-2003 Devil May Cry 2 была продана только в Японии тиражом в 404000 экземпляров. Что ровно в полтора раза меньше оригинальной игры, но все равно очень много и негласными правилами Capcom приравнивается к директиве «Пора делать очередной сиквел». Devil May Cry 3, держу пари, появится на прилавках японских магазинов в районе 2005 года, снова сорвет банк, и...

P.S. И один лишь дьявол знает, каким сногсшибательно зрелищным трюкам научится на сей раз Данте.